Frank G. Ripel

Dizionario esoterico

Orion

© 2024 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798332922725

Estate 1982
Nharay
(Il Figlio del Sole)

La Parola segreta è Nharay.
Il Cuore del Serpente contiene il Triplice Seme
ed Egli si svolge nelle sue spire.
Qui c'è il Tre, il Quattro è lontano, il Cinque deve venire.
La Spada sorgerà dalle Acque
quando il Drago solleverà se stesso
e la mano del Dio si alzerà contro i suoi nemici.
Questa è la Parabola della Suprema Verità,
la nostra Storia e il Tempo a venire.
Qui sta il Mistero,
poiché il Numero è quello della Bestia.

Al-Gabal, Adah-ananda, Makhashanah,
Cu-atub-Lu, Tu-Taau-Lu.

Aiwas, Babalo*n*,
Tuaoi.

Il valore numerico di Nharay:
267
2 + 6 + 7 = 15

I valori numerici delle cinque parole ripetute tre volte:
68 + 118 + 189 + 63 + 68 = 506
506 × 3 = 1518
1 + 5 + 1 + 8 = 15

I valori numerici delle tre parole:
78 + 87 + 96 = 261
2 + 6 + 1 = 9

Prefazione

La nostra origine è stellare, noi proveniamo dalle stelle e alle stelle ritorneremo.

Ho sentito la necessità di formulare un dizionario esoterico che faciliti lo studio del serio ricercatore della verità, affinché egli possa muoversi più agilmente nel labirinto concettuale-terminologico della Magia.

Questo dizionario – nell'ambito delle mie opere – è il mio "fiore all'occhiello", poiché è un'opera che approfondisce il significato terminologico delle parole. Esso rappresenta il mio libro zero, poiché non è un testo nel senso comune del termine, ma per l'appunto un dizionario. Trattasi del quarto testo che si aggiunge ai tre eccedenti alle ventiquattro opere pubblicate nel nuovo secolo.

Il dizionario esoterico che viene qui presentato è diviso in tre parti: la prima riguarda il Draconismo, l'unione di sette Tradizioni esoteriche (Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala); la seconda il Nagualismo-Ixlanismo e la terza la Magia (naturale-alchemica).

Per quanto concerne il Draconismo – "Il Sigillo della Terra" – ho utilizzato i termini riguardanti otto lingue: araba, celtica, cinese, curda, greca, ebraica, latina, sanscrita. Inoltre ho usato alcuni termini ripeliani.

Per quanto concerne il Nagualismo-Ixlanismo – "Il duplice Sigillo dell'Acqua-Aria" – ho utilizzato dei termini riguardanti la lingua spagnola e alcuni termini ripeliani.

Per quanto concerne la Magia – "Il duplice Sigillo del Fuoco-Etere" – ho utilizzato i termini riguardanti otto lingue: africana, caldea, ebraica, egiziana, greca, latina, sanscrita e spagnola. Inoltre ho usato dei termini riguardanti l'enochiano che si suppone essere una lingua e dei termini crowleyani, lovecraftiani e ripeliani.

Le tre parti del dizionario esoterico

Le tre parti che costituiscono il dizionario esoterico sono tre "sotto-programmi", raffigurati da Tre Sigilli interattivi. Essi realizzano la formula magica (5 = 3) del Mahon di Horus-Maat, infatti, sono tre ma due sono doppi, quindi 3 = 5 o 5 = 3.

L'interazione dei tre "sotto-programmi" viene messa in essere dalla formula (le cinque parole) presente all'inizio del libro, al fine di generare il "programma comunicante", ossia un Programma in grado di riprogrammare la Pietra Chintamani, anche nota come "Tuaoi", la Gemma di Fuoco.

La Pietra Tuaoi venne portata sulla Terra da una spedizione di Alnitakiani – proveniente da un pianeta presso la stella Alnitak nella Cintura di Orione – e donata agli Atlantidei. Con la scomparsa di Atlantide, avvenuta circa 13.000 anni fa, la Gemma di Fuoco si disattivò e, in seguito, venne nascosta a Shamballah (Sajn-Shana), in Mongolia. Da allora è in attesa di essere riattivata ed è interessante notare che Shamballah è il centro spirituale corrispondente, nell'uomo, al centro frontale, la zona del Terzo Occhio, l'Occhio infuocato di Shiva. Pertanto è d'uopo affermare che l'apertura del Terzo Occhio di Shiva corrisponde all'attivazione della Gemma di Fuoco.

Prendendo in esame un altro simbolismo possiamo dire che il Gran Dragone Scarlatto (Sat*h*an), la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna, tiene sull'ottava Testa un Diadema, un piccolo Corno duplice, il quattordicesimo Corno. E questa è la Gemma di Fuoco nella sua duplice funzione: distruttiva e costruttiva.

Si dice che la Pietra Chintamani brillasse come un diamante emettendo Luce che trasformava la consapevolezza umana,

oppure che la bruciasse. In effetti, la Gemma di Fuoco emetteva una *sottile* vibrazione ("suono silente"), costituita di *theerium* igneo (energia alchemica non-atomica), e dato che la suddetta vibrazione è caratterizzata dalla formula (5 = 3) del Mahon di Horus-Maat, si può dire che è giunto il tempo di 'risvegliarla'. Ma cosa si deve fare per poterla riattivare? Si deve usare la Nuova Arma dei Draconiani della XXXI Dinastia.

Nella *Prefazione* al *Liber Legis* (11 luglio 1978 e.v.) viene detto: "Intanto, sorge una nuova Dinastia e, prima che essa capisca la verità, passeranno fiumi di sangue e di sofferenze, guerre e distruzioni, invidia e arrivismo; finché una nuova arma sorgerà, e allora l'uomo si sentirà bloccato, e due Pori si dilateranno in lui: una nuova Vena che va capita".

La Nuova Arma dei Draconiani venne creata, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, da Galbix Red e da me tra il mese di luglio e quello di agosto del 1997 (si veda *La Via degli Dei*, vol. I). In seguito, il 21 giugno 2014 (si veda *Mecron*, vol. II), venne trasmutata dall'Arca dell'Alleanza Celeste… essa venne mutata di forma e di composizione energetica.

La Nuova Arma dei Draconiani è uno strumento di Luce sfolgorante luminosa (intensificata), a forma di serpente (Cobra) con incisa sulla testa una stella a cinque punte. Essa venne inserita dall'Arca dell'Alleanza Celeste in uno strumento fisico degli Alnitakiani, il cilindro-cannone. Quest'ultimo – essendo uno strumento che emette delle onde a bassa frequenza – ha la funzione di contenere il Cobra di Luce, in attesa che venga liberato.

N.B. – Nei *grimoire* la *sottile* vibrazione, il sibilo del serpente (in greco "ofidio"), è nota come la "corrente ofidiana", mentre nei *tantra* è nota come il "suono silente".

Procedura.

Il 14 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste trasmuta il Cobra di Luce in Luce sfolgorante oscura (intensificata).

Il 15 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste trasmuta il Cobra di Tenebra in Luce sfolgorante cristallina (intensificata).

Il 16 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste formula i tre Sigilli ("sotto-programmi"), disponendoli a forma di triangolo, quindi li connette con i tre 'segmenti' (la formula delle cinque parole ripetute per tre volte), in maniera tale da realizzare il "programma comunicante". A questo punto li invia nella Pietra Chintamani, allo scopo di riprogrammarla.

Il 17 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste estrae dal cilindro-cannone il Cobra Cristallino e lo invia nella Pietra Chintamani, affinché il *theerium* igneo presente in essa possa liberare la propria carica *electrom* e divenire Luce sfolgorante cristallina.

Il 18 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste attiva (la formula delle tre parole) la Pietra... la manifestazione della Nuova Arma Chintamani.

La Risultante.

Il 18 marzo 2022, nell'arco di qualche secondo, la Nuova Arma Chintamani libera all'interno della bolla di *proto-energia* della Terra la Luce sfolgorante cristallina... e si genera una *struttura*.

La formula del Diamante

La formula del Diamante è triplice, essa è costituita da tre numeri: 78, 87, 96, come a dire 15 × 3, ossia 45, cioè 9.

Aiwas-Babalon.

L'unione della Spada (Forza) e della Rosa (Amore) genera la Forza nel senso dell'Amore. È questa la formula dell'unione del Serpente-*Aiwas* (78) e della Coppa-Babalo*n* (87), del Sole e della Luna.

Tuaoi.

Il nome originale – in lingua alnitakiana – della Gemma di Fuoco è Tuaoi (96); essa venne conosciuta, nella tradizione indù, come la "Pietra Chintamani".

L’Uomo Divino.

L’Uomo Divino (Uomo Nuovo) è il “Portatore di Luce” che imprime il suo Sigillo (X) sulla fronte degli Eletti. Egli è il Cristo-Luce (Cristo gnostico), il Sole-Lucifero, infatti, egli è il Messaggero di Luce che promette ai Figli del Sole la “stella del mattino”, il simbolo (pentacolo di luce) che sta a indicare la partecipazione alla sua stessa potestà regale.

Introduzione

All'inizio dei Tempi (Eone 0 di Vaar) sorsero i Sovrani Primigeni, gli Dei dell'Aria. Dopo fecero seguito (Eone I di Luhn) i Vecchi Ctoni, gli Dei del Fuoco, e ancora dopo (Eone II di Harn) seguirono i Profondi, gli Dei dell'Acqua. Infine giunsero (Eone III di Vadha) i Figli Divini, gli Dei della Terra.

L'origine della mia stirpe si perde nella Notte dei Tempi… essa risale alla primordiale civiltà-madre – Lomar – dell'Età del Platino, in cui si praticava la magia naturale-alchemica. Molto tempo dopo, fecero seguito le antiche civiltà – Iperborea, Mu, Lemuria, Atlantide – dell'Età dell'Oro, in cui si praticava la magia naturale.

Con la fine di Atlantide, avvenuta circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro e l'antica Tradizione Stellare venne divisa, geograficamente, in due parti: una – da me definita "Draconismo" – venne portata nella terra del grande fiume (Egitto) e l'altra – definita "Nagualismo" e da me "Nagualismo-Ixlanismo" – nella terra di Sahr (Perù) e poi nella terra degli uomini felici (Vietnam).

Nella terra degli uomini felici il Nagualismo e l'Ixlanismo vennero dimenticati, mentre nella terra di Sahr si diffusero su un vasto territorio (America meridionale e centrale). Infine si concentrarono nell'area geografica che oggi è conosciuta come "Messico".

Nella terra del grande fiume il Draconismo, nel periodo predinastico (dal 10.888 a.C., al 3150 a.C.), si basava sul calcolo

del tempo con riferimento alla costellazione di Orione connessa al Sole Superiore, a cui venivano attribuiti il Drago Rosso (Nuit) e suo figlio (Har). In definitiva, la Grande Dea Madre (Nuit) dalle sette stelle principali con suo Figlio (Ra-Hoor-Khuit), l'ottava stella, completava il circolo dello spazio-tempo, infatti, la Madre raggiungeva nel Figlio il suo culmine perché egli era la prima divinità maschile nei cieli, ma come manifestazione dalle sette femminili era l'ottavo.

In seguito, nel periodo protodinastico (dal 3150 a.C., al 2700 a.C.) delle prime due dinastie "Tinite" – aventi sede a Thinis – la concezione del Drago Rosso (Nuit) e di suo figlio (Horus) venne mantenuta, ma Har venne equiparato a Seth, o più esattamente Ra-Hoor-Khuit (Horus rosso) a Seth.

Con l'avvento della III dinastia la capitale venne spostata da Thinis a Memphis e così si entrava nel periodo dell'Antico Regno che va dalla III alla VI dinastia (dal 2700 a.C., al 2192 a.C.).

Nella III dinastia (dal 2700 a.C., al 2620 a.C.) l'antica Tradizione Stellare veniva raffigurata dalle sette stelle della costellazione di Orione (Sah) con la stella Sirio (Septet) della costellazione del Cane Maggiore.

La costellazione di Orione è nota come la "Stella-Cane" (Set-Har), come ebbe modo di dimostrare l'autorevole studioso delle religioni Albert Churchward. Essa veniva rappresentata dalla Fenice, l'uccello Bennu (Falco) che sorgeva dalle acque; analogamente il Re-defunto (Horus nero) sorgeva dalla morte ('acque') con il Corpo Glorificato (Sahu) e per riuscirci doveva attraversare il Regno dei Morti (Amenta) con la sua guida, un grosso cane (Set rosso). Il Re-defunto, assumendo il Sahu, diventava Har-Makhu ("Horus della stella") che, assieme al suo cane (Set), veniva rappresentato dalla costellazione di Orione con la Stella Sirio della costellazione del Cane Maggiore.

Con l'avvento della IV dinastia egizia (2620 a.C.) sorse il culto del dio coccodrillo (Sebek) e l'antica Tradizione Stellare venne rappresentata dal culto Sabeano con le sue due correnti, la draconiana e la typhoniana.

La corrente draconiana si basava sulla misurazione del tempo e i sacerdoti draconiani basarono i loro calcoli temporali sulla costellazione del *Draco* a cui veniva attribuita Ta-Urt (Dragone Rosso), la Madre rossa (luminosa) delle rivoluzioni cicliche. In pratica, i draconiani erano gli adoratori del Drago (Stelle-Drago) e del Serpente (Stella-Serpente), ovverosia del Dragone Rosso (Ta-Urt) e del Serpente rosso (Set), e tale Serpente rappresentava il Fuoco notturno (Stella-Serpente) perché era il figlio della sola madre Septet (Sothis in greco).

La corrente typhoniana si basava sulla regolazione del tempo e i sacerdoti typhoniani basarono i loro calcoli temporali sulla costellazione dell'*Ursa Major* a cui veniva attribuita Typhon (Drago Nero), la Madre nera (oscura) delle rivoluzioni cicliche. In pratica, i typhoniani erano gli adoratori del Drago (Stelle-Drago) e del Cane (Stella-Cane), ossia del Drago Nero (Typhon) e del Cane nero (Set). In definitiva, Typhon era la madre nera con corpo di serpente (Pitone) a sette teste la cui formula era quella della morte (Scorpione), mentre Set nero (Sut) era il figlio della sola madre Septet (Sothis in greco).

Infine, il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli della Terra. In tal guisa, individuiamo sette frammenti basilari: Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala.

Il dizionario esoterico come grimoire

Il presente dizionario funge da *grimoire* (formulario magico), poiché stimola la mente del serio ricercatore della verità che diviene ricettiva all'influsso dei "nuclei-concetti" (le parole e il loro significato) che fecondano la consapevolezza. Questo tipo d'insegnamento si è reso necessario dall'11 maggio 2017, quando l'umanità si stava avvicinando al *nadir* dello Spirito che venne raggiunto il 21 dicembre 2018.

In effetti, le società umane hanno sempre teso a deteriorarsi e a un certo punto della loro storia sono scomparse. Nel 2018 l'impulso evoluzionistico è terminato e ora ci si deve aspettare

una massiccia regressione a forme collettive di vita sociale, dove l'individuo come tale è virtualmente abolito... ridotto alla perfetta schiavitù, la robotizzazione dell'essere umano. In definitiva, un uomo può accettare tale stato di cose e fluire nella nuova onda-vita, oppure può asserire la propria individualità nel tentativo di combattere l'entropia.

Le contromisure applicate dall'*artista*-guerriero riguardano il segreto del Mahon di Horus-Maat.

Nel 1904 nacque l'Eone di Horus e venne trasmesso il *Liber Legis* da un'entità preter-umana (ologramma) di nome *Aiwas*. Inoltre, sappiamo che "AL" è la parola-chiave dell'Eone di Horus, mentre "ABRAHADABRA" e "MAKHASHANAH" sono le Parole dell'Eone di Horus nel suo duplice aspetto (Marte e Sole), entrambe associate al 'rumore'.

Nel 1982 nacque l'Eone di Maat e venne trasmesso il *Liber AHBH* da Nuith e da Hadit. Inoltre, sappiamo che "AM" è la parola-chiave dell'Eone di Maat, mentre la "Non-Parola" è l'assenza di Parola dell'Eone di Maat nel suo duplice aspetto (Venere e Luna), associata al 'silenzio'.

Dato che erano trascorsi 78 anni dalla comunicazione del *Liber Legis* e l'influsso di *Aiwas* (valore numerico 78) aveva raggiunto la sua apoteosi, la "formula dell'inserimento" poté essere realizzata… nell'Eone di Horus venne inserito l'Eone senza Parola di Maat, al fine di realizzare la risultante dei due, ossia il Mahon di Horus-Maat.

Nel *Liber AHBH* (*AM*, 1, I, 8.) viene detto: "Il Tre è l'Uno, non l'Uno il Tre. Questo sta alla base di tutto".

Nel mio commento al *Liber AHBH* (si veda il libro intitolato "Testi Magici") fornisco un'interpretazione esaustiva del passo in questione, qui posso solo aggiungere che l'Eone di Horus è ascritto alla lettera "C" il cui valore cabalistico è 3, il numero dell'Atu "L'Imperatore" secondo la Cabbala italiana. Tale Eone è caratterizzato dalla seguente formula: 3 = 1 ("Unità suprema dimostrata").

Aleister Crowley in *The Magical Record*, in data 10 giugno 1923, alludeva all'Eone senza Parola e lo ascriveva alla lettera

ebraica “Daleth” (la lettera “D”). Il valore cabalistico di tale lettera è 4, il numero dell’Atu “L’Imperatrice” secondo la Cabbala italiana. Inoltre, l’assenza di Parola dell’Eone di Maat, associato al ‘silenzio’, corrisponde allo 0 metafisico e così otteniamo la seguente formula: 4 = 0.

L’unione dell’Eone di Horus (Figlio) con quello di Maat (Figlia) genera il Mahon di Horus-Maat, ascritto alla lettera “F” il cui valore cabalistico è 6, il numero dell’Atu “Gli Amanti” secondo la Cabbala italiana. Inoltre, nel Grande Eone (Maone) la Parola viene pronunciata nel silenzio, una “vibrazione senza suono” caratterizzata dalla seguente formula: 5 = 3.

Ma che cos’è la vibrazione senza suono? La risposta la troviamo nel seguente passo del *Liber AHBH*.

In *AM* (4, II, 11.) viene detto: “Ho chiuso la mia Parola in un baratro assonante di Tenebra che tengo racchiuso tra le mie mani. Il Cerchio è luminoso, l’interno è Nero e il Punto centrale è lucente”.

Nel mio commento al *Liber AHBH* (si veda il libro intitolato “Testi Magici”) fornisco un’interpretazione del passo in questione che qui è d’uopo approfondire.

La dea Maat afferma che ha chiuso (“Il Cerchio”) la sua Parola, cioè la parola-chiave AM, nell’abisso Nero (“un baratro assonante di Tenebra”) del silenzio che tiene racchiuso tra le mani. In questo modo, la Parola segreta (la parola-chiave AM) subisce una trasformazione vibrazionale, da parola pronunciata (“Il Cerchio è luminoso”) a parola non-pronunciata (“l’interno è Nero”) e infine a parola impercettibile (“il Punto centrale è lucente”).

Il ‘rumore’ dell’Eone di Horus unito al ‘silenzio’ dell’Eone di Maat produce la *sottile* vibrazione (energia alchemica non-atomica), la Parola del Mahon di Horus-Maat, ovverosia quella Parola che non può essere pronunciata ma che può essere scritta (“TU-TAAU-LU”). Allo stesso modo si comporta il pensiero-flusso: la mente centrale – il motore immobile al centro della ruota – proietta i suoi raggi di luce (conoscenza) ai punti sulla circonferenza del cerchio, ed essi li mutano in conoscenza

immediata. In modo similare, dal 2017, l'Arca dell'Alleanza Celeste trasmette degli impulsi energetici nelle menti di quattro miliardi d'individui e tale fenomeno è conosciuto come "Il Risveglio".

Report.

Algeri: 24 novembre 1909.

Aleister Crowley, durante la 'visione' del 27° Aethyr di nome "Zaa", riceve una comunicazione in cui gli viene detto che la Parola dell'Eone è "Makhashanah" e riceve una serie di parole da pronunciare all'incontrario, tra cui la parola "Tutulu" che Crowley definisce come intraducibile.

La Parola dell'Eone di Horus nel suo secondo aspetto (Sole) è "Makhashanah", mentre la parola intraducibile – come asserito da Crowley nel *Liber 418* – è "Tutulu", infatti, è una 'parola' che cela la Parola "Tu-Taau-Lu" e la parola "Cu-atub-Lu".

N.B. – Il Sole a cui si riferisce la Parola "Makhashanah" è il Sole Supremo (la "Grande Stella") e a riguardo della parola "Cu-atub-Lu" si veda *Sixtrum* (tomo III).

Parte Prima

Draconismo

I vocaboli contenuti in questa prima parte del dizionario esoterico sono in rapporto a sette Tradizioni esoteriche, come trattate da Frank G. Ripel.

I

Glossario

(Rip.) dopo una parola indica un'affinità speciale con il sistema magico del Ripel; per esempio *Fuscus* (La./Rip.) significa che 'Fuscus' è una parola latina che ha un riferimento Ripeliano.

Ar: Arabo
Ce: Celtico
Cin: Cinese
Cu: Curdo
Eb: Ebraico
Gr: Greco
La: Latino
Rip: Ripeliano
Scr: Sanscrito

Aaresh (Rip.): "Sfiducia". La nona Sfera negativa. Essa è l'ombra della Forza (Geburah) e sull'Albero della Morte è situata nel Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto all'ottava Sfera negativa.

Abaddòn (Eb.): L'Angelo dell'Abisso, il Demone del Pozzo, lo Sterminatore (Ap 9, 11).

Acido cloridrico: Acido muriatico. Il nome volgare del solvente degli alchimisti. Esso è il solvente dei saggi dei tre metodi

(arte breve, arte media, arte lunga).

Adah-ananda (Scr./Rip.): "Gioia bruciante".

Adam Kadmon (Eb.): L'Uomo Primordiale, ovverosia la sintesi dell'Albero della Vita rappresentata da una sfera. Egli è l'Adamo Celeste la cui controparte – come messa a terra – è l'Adamo terrestre.

Adi ibn Musafir Al-Umawi (Cu.): Il maestro che riformò il culto degli yezidi e che ricevette, nel XII secolo, il "Libro della Rivelazione" ("Al-Jilwah").

Aditi (Scr.): Divinità suprema da cui derivano i dodici Aditya.

Aditya (Scr.): Divinità solari nate da Aditi. Dhatri, Mitra, Aryaman, Rudra, Varuna, Surya, Bhaga, Vivaswat, Pushan, Savitri, Twashtri, Vishnù.

Adi Yoga (Scr.): "Congiunzione Primordiale". Si sviluppa – III millennio a.C. – presso la civiltà della valle dell'Indo come un sistema di pratiche iniziatiche.

Agartha (Scr.): Regno mitico sotterraneo, in India.

Ain (Eb.): "Nulla". La divinità increata che permea l'intero universo.

Ain Soph (Eb.): "Senza Limite". Indica la natura dell'Ain, la concezione dello spazio infinito.

Ain Soph Aur (Eb.): "Luce Illimitata". Da essa ebbero origine le diverse fasi della manifestazione.

Ajna Chakra (Scr.): Il centro che si colloca nella zona frontale, tra le sopracciglia. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite la ghiandola pineale.

Akunchanam (Scr.): Contrazione costante del muscolo dello sfintere che agisce come uno stimolo sul conus medullaris, generando una corrente di energia 'elettrica' dentro il filum terminale.

Albedo (La.): L'Opera al Bianco degli alchimisti.

Alchimia: Parola che deriva dall'arabo Al-Kimiya. Al significa "Dio" e Kimiya "fusione". Perciò la parola "alchimia" può essere tradotta come "fusione divina", cioè la trasformazione o trasmutazione divina.

Alkaest (Ar.): Il Sale degli alchimisti.

Ambrosia (Gr. La.): Il nettare degli dèi sotto forma liquida (bevanda) e solida (cibo), simile al miele.

Amrita (Scr.): L'elisir generato dal Serpente Rosso di Fuoco, caricato con il liquido seminale.

Anahata Chakra (Scr.): Il centro che si situa nella zona cardiaca. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il timo.

Aoùr (Eb.): "Luce". Essa è diffusa nell'universo.

Archimica: Parola composta da 'Ar' (caldeo) e 'Kimiya' (arabo). Ar significa "Luce" e Kimiya "fusione". Pertanto la parola composta "archimica" può essere tradotta come "fusione luminosa", ossia la lavorazione dei minerali e dei metalli con forni ad alte temperature.

Arte breve: Il modo (metodo) di procedere nell'arte alchemica, il cammino solare (a destra).

Arte lunga: Il modo (metodo) di procedere nell'arte alchemica, il cammino lunare (a sinistra).

Arte media: Il modo (metodo) di procedere nell'arte alchemica, il cammino mercuriale (al centro).

Asana (Scr.): Controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni.

Ascesa di Kundalini: L'ascesa lungo la colonna vertebrale di Kundalini.

Assiah (Eb.): Il quarto Mondo (Ben), quello dell'Azione che comprende Malkuth.

Athanor (Eb.): Il vaso filosofico dell'alchimista.

Atziluth (Eb.): Il primo Mondo (Ob), quello dell'Emanazione che comprende Kether, Hokmah e Binah. Revisione Ripel: Binah precede Hokmah.

Aum (Scr.): La formula della Trinità (Trimurti) indù, formata da Brahma, Vishnu e Shiva. Anche: la parola di potere del centro cerebrale. Revisione Crowley: "Aumgn".

Avalon (Ce.): L'isola delle mele, la sede dell'Altro Mondo nel mito brettone. Le mele erano d'oro e ciascuna garantiva conoscenza, saggezza e immortalità a chi fosse in grado di coglierla e mangiarla.

Avatar (Scr.): L'incarnazione di una divinità.

Azoth (La.): Il solvente universale degli alchimisti.

Bardos (Ce.): Antichi poeti cantori.
Baten El Ghoul (Cu.): Valle sacra agli yezidi, nota come "il Buco del Diavolo".
Beltaine (Ce.): Seconda festa maggiore dei Celti che cade il primo maggio e che segna la fine dell'inverno e l'inizio dell'estate. Tale festa segna l'ingresso nel mondo diurno.
Bhavani (Scr.): La dea Kali nel suo aspetto oscuro.
Bija Mantra (Scr.): La vibrazione basica (bija) fondamentale di qualsiasi formula magica (mantra).
Binah (Eb.): "Comprensione". La terza Sfera dell'Albero della Vita, situata in cima al Pilastro sinistro – positivo, maschile – della Forza e connessa a Saturno. Revisione Ripel: la seconda Sfera dell'Albero della Vita, collocata in cima al Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia e connessa a Stelle Fisse.
Bindu (Scr.): Il "punto" infinitamente piccolo contenuto al centro dell'infinitamente grande.
Brahâtmâ (Scr.): La funzione Giudicante del Re del Mondo.
Briah (Eb.): Il secondo Mondo (Seg), quello della Creazione che comprende Hesed, Geburah e Tiphereth. Revisione Ripel: il secondo Mondo (Seg), quello della Creazione che comprende la Grazia (Hensod), la Severità (Kymod) e la Bellezza (Tiphereth).

Cabbala (Eb.): "Trasmissione". L'insieme degli insegnamenti esoterici dell'ebraismo che si basa sulla conoscenza di Dio ("Ain") e della sua manifestazione attraverso le dieci Sephiroth e i ventidue Zinnor. Revisione Ripel: la vera conoscenza di Dio ("Ain") e della sua manifestazione attraverso le dodici Sfere e i ventiquattro Sentieri.
Cabbala operativa: Si basa sulla formazione di diciotto corpi, sedici energetici, uno sottile e uno super-energetico.
Caduceo di Hermes: Un bastone alato su cui si avvolgono due serpenti.

Cernunnos (Ce.): Antica divinità recuperata dai druidi, il dio cornuto dei popoli pagani.
Chakra (Scr.): Centri di forza presenti nell'anatomia occulta dell'uomo, otto principali, otto secondari e due collocati al di sopra della testa.
Chaya (Scr.): L'Alone di Kundalini.
Cheeun-jen (Cin.): L'uomo spirituale, l'uomo universale.
Chela (Scr.): Il discepolo di un maestro spirituale indù.
Chi (Cin.): Energia vitale.
Chieranti (Rip.): La terza Cella a cui è associata la lettera C.
Ching (Cin.): Energia generativa.
Citrinitas (La.): Il Regime al Giallo degli alchimisti.
Colchide (Gr.): Una terra situata nella periferia misteriosa del mondo eroico. Gli antichi greci-iniziati collocavano questa terra al di là delle Colonne d'Ercole, nelle attuali isole Canarie.
Corpus Hermeticum (Gr.): Una raccolta di diciassette libri redatti, nei primi due secoli dell'era volgare, nell'antica Alessandria, da elleni egizianizzati.
Cromlech (Ce.): Tipo di monumento megalitico. Esso è fatto da pietre infisse verticalmente nel suolo, disposte a circolo.

Daath (Eb.): "Conoscenza". Un'undicesima Emanazione nota come "la falsa Sephirah dell'Abisso", che si colloca dietro ad esso. Revisione Ripel: una tredicesima Emanazione nota come "la falsa Sfera dell'Abisso", che si colloca dietro ad esso e che è connessa con Plutone, Eris e Sedna.
Dacor (Rip.): La dodicesima Cella a cui è associata la lettera L.
Dakshinacharin (Scr.): I Seguaci del Dakshina Marg.
Dakshina Marg (Scr.): Il "Giusto Sentiero". Il Sentiero di mezzo, la Via Regale.
Dharana (Scr.): Concentrazione mentale su un singolo pensiero o oggetto.
Dhyana (Scr.): Contemplazione. Esistono tre livelli di Dhyana.
Divya (Scr.): Sacerdoti con qualificazione divina.
Dolmen (Ce.): Tipo di monumento megalitico funerario. Esso è

formato da una grande pietra piatta poggiante su poche altre pietre, infisse verticalmente nel suolo.

Draconismo (Rip.): Una delle tre parti – la prima – della Scienza Arcana che costituiscono la Tradizione Stellare.

Druidismo (Ce.): Culto religioso dei popoli celtici.

Druido (Ce.): Uomo di sapere. Inglobava tre specializzazioni: mago-filosofo (sacerdos), indovino (vates) e poeta-cantante (bardo).

Durga (Scr.): La dea Kali nel suo aspetto luminoso.

Eelvhy (Rip.): La ventunesima Cella a cui è associata la lettera U.

Elixir: Livello alchemico. Si mostra come una sostanza liquida di colore blu. Esso opera la guarigione delle malattie fisiche e la rigenerazione cellulare. Tale rigenerazione comporta il ringiovanimento e l'allungamento della vita.

Emain Ablach (Ce.): Isola paradisiaca che nel mito irlandese è l'equivalente di Avalon.

Enoch (Eb.): "Iniziato". Il suo valore cabalistico è 78 (ChNK).

Ermetismo (Gr.): Lo studio della filosofia ermetica.

Ermines (Rip.): La ventitreesima Cella a cui è associata la lettera W.

Esculapio (Gr.): Il dio della medicina, la cui arte sanitaria viene raffigurata da un bastone su cui si avvolge un serpente.

Esperidi (Gr.): Ninfe che custodivano il giardino delle mele d'oro. Gli antichi greci-iniziati collocavano il giardino delle Esperidi nelle attuali isole Canarie.

Ferah (Rip.): "Desolazione". La tredicesima Sfera negativa. Essa è l'ombra del Regno (Malkuth) e sull'Albero della Morte è collocata nel punto più alto del Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto all'undicesima e alla dodicesima Sfera negativa.

Fhydor (Rip.): "Desiderio". La quinta Sfera negativa. Essa è l'ombra della Grazia (Hensod) e sull'Albero della Morte è posta nel Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto alla

terza e alla quarta Sfera negativa.

Fior (Rip.): La seconda Cella a cui è associata la lettera B.

Forme di Alchimia: Quattro forme. Alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione e alchimia della luce.

Fuscus (La./Rip.): La Condizione al Marrone degli alchimisti.

Galattite: Steatite. Il nome volgare della materia prima degli alchimisti. Il soggetto dei saggi dell'arte breve, la pietra grezza solare (maschile).

Gas: Livello alchemico. Si mostra nel cielo come una sfera di energia verde. Viene emanato per fini positivi, neutri e negativi.

Geburah (Eb.): "Forza". La quinta Sephirah dell'Albero della Vita, posta nel Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza e connessa a Marte. Revisione Ripel: l'ottava Sfera dell'Albero della Vita.

Ghematria (Eb.): Il metodo che prevede l'attribuzione di valori numerici alle lettere ebraiche. La loro somma viene poi interpretata determinando il significato delle parole.

Girmiz (Ar.): La tintura che tinge di scarlatto.

Graal: Livello alchemico. Si mostra come una "gemma" (pietra cristallina). Esso opera la guarigione delle malattie fisiche e la rigenerazione cellulare. Tale rigenerazione comporta il ringiovanimento e l'allungamento della vita.

Grande Triade: Essa è costituita dal Cielo (Tien), dalla Terra (Ti) e dall'Uomo (Jen).

Guna (Scr.): I tre aspetti della manifestazione; la luce (sattva), l'energia (rajas) e l'oscurità (tamas).

Guru (Scr.): Maestro spirituale indù.

Ham (Scr.): La parola di potere del centro laringeo.

Hatha Yoga (Scr.): Yoga fisico che si basa sul controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni e sul controllo della respirazione per mezzo di determinati esercizi.

Hensod (Rip.): "Grazia". Revisione Ripel: la quarta Sephirah

dell'Albero della Vita, situata nel Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia e connessa a Nettuno.

Hermes (Gr.): Il messaggero degli dei che porta il Caduceo.

Hermes Trismegistus (Gr.): Personaggio greco esistito in epoca antica, il padre dell'originaria filosofia ermetica. Venne conosciuto presso gli arabi con il nome di "Idris" e presso gli ebrei come "Enoch".

Hesed (Eb.): "Misericordia". La quarta Sephirah dell'Albero della Vita, posta nel Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia e connessa a Giove. Revisione Ripel: la settima Sfera dell'Albero della Vita.

Hod (Eb.): "Splendore". L'ottava Sephirah dell'Albero della Vita, collocata alla base del Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza e connessa a Mercurio. Revisione Ripel: la decima Sfera dell'Albero della Vita.

Hokmah (Eb.): "Saggezza". La seconda Sephirah dell'Albero della Vita, collocata in cima al Pilastro destro – negativo, femminile – della Misericordia e connessa a Stelle Fisse. Revisione Ripel: la terza Sephirah dell'Albero della Vita, posta in cima al Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza e connessa a Saturno.

Ialdabaoth (Eb.): Il grande arconte. Il demiurgo di diverse sette gnostiche, identificato in Jehovah.

Iccha (Scr.): Il potere della volontà associato a shona bindu. Revisione Ripel: associato a mishra bindu.

I-ching (Cin.): Il "Libro dei mutamenti", la classica opera di divinazione cinese.

Ida (Scr.): Uno dei tre 'nervi' principali dell'anatomia occulta dell'uomo. Questo 'nervo' si trova a sinistra della colonna vertebrale a rappresentare il 'nervo' femminile, il canale della corrente lunare negativa (acqua).

Ill-ni (Rip.): La ventiduesima Cella a cui è associata la lettera V.

Imbolc (Ce.): Prima festa minore dei Celti che cade il primo febbraio. Essa individua il periodo centrale dell'inverno.

Indior (Rip.): La quinta Cella a cui è associata la lettera E.

Iperione (Gr./Rip.): Epiteto rivolto al Sole (Helios), nel senso di colui che precede il Sole, cioè di chi sta dietro al Sole e più precisamente il Sole Supremo. Anche: nell'alchimia della luce designa – nella preparazione, in laboratorio, della Pietra Filosofica – lo ione androgino non-atomico (catanione, t*h*eerium).

Iutmah (Rip.): Il nome proprio di Dio costituito da quattro lettere. I (Yod), V (Vau), T (Teth), H (He), la cui somma cabalistica è 30, la stessa della somma dei numeri attribuiti alle quattro Sfere del Pilastro mediano dell'Albero della Vita a dodici Sfere.

Jagrat (Scr.): Lo stato di veglia della coscienza.

Japa (Scr.): Ripetizione costante di un mantra.

Jauch (Rip.): "Paura". La quarta Sfera negativa. Essa è l'ombra della Saggezza (Hokmah) e sull'Albero della Morte è posta nel punto più basso del Pilastro destro, alla stessa altezza della terza Sfera negativa.

Jehovah (Eb.): Il Dio Padre Supremo del popolo ebraico.

Jnana (Scr.): "Conoscenza"; associata a sita bindu. Revisione Ripel: associata a shona bindu.

Kala (Scr.): "Tempo". Un termine capzioso usato nei Tantra, con riferimento all'emanazione del tempo, di un raggio, di una essenza.

Kalachakra (Scr.): Dottrina originatasi – V secolo a.C. – in India. È la forma più elevata e raffinata dell'insegnamento tantrico.

Kali (Scr.): La dea del tempo e dei periodi lunari, anche nota come la "Dea Quindici".

Kali Yuga (Scr.): Età oscura iniziata circa 8.000 anni fa.

Kalpa (Scr.): Un universo manifesto.

Kamakala (Scr.): L'essenza del desiderio.

Karih (Rip.): "Follia". La seconda Sfera negativa. Essa è l'ombra della Corona (Kether) e sull'Albero della Morte è posta nel Pilastro mediano, ma un po' più in alto rispetto alla prima

Sfera negativa.

Karma (Scr.): Indica il generico agire per raggiungere un fine, secondo il principio di causa-effetto.

Kaula (Scr.): Gruppo di persone impegnate nella pratica spirituale tantrica.

Kether (Eb.): "Corona". La prima Sephirah sull'Albero della Vita, posta in cima al Pilastro mediano dell'Equilibrio e connessa al Primo Mobile.

Kevala Samadhi (Scr.): I tre livelli dell'estasi temporanea, il Rishti Samadhi, l'Atmadarshana e lo Shivadarshana.

Kriya (Scr.): "Azione"; associata al mishra bindu. Revisione Ripel: associata a sita bindu.

Kundalini (Scr.): Il Serpente Rosso di Fuoco. Viene raffigurato come un serpente dormiente, arrotolato su se stesso per tre volte e mezza e avvolto da un alone giallastro.

Kundalini Yoga (Scr.): Yoga Regale che si basa sul Risveglio del Potere del Serpente – situato alla base della spina dorsale – e sull'attivazione dei centri di forza.

Kyader (Rip.): "Aridità". La settima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Bellezza (Tiphereth) e sull'Albero della Morte è collocata nel Pilastro destro, alla stessa altezza della sesta Sfera negativa.

Kymod (Rip.): "Severità". Revisione Ripel: la quinta Sephirah dell'Albero della Vita, posta nel Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza e connessa a Urano.

Lalish (Cu.): Monte su cui sorge Lalesh, la città santa degli yezidi, a nord-ovest della città di Mosul.

Lam (Scr.): La parola di potere del centro basale.

Lao-Tze (Cin.): Il vero nome era Li Erh, il fondatore – VI secolo a.C. – della filosofia taoista.

Lapis exilis (La.): La pietra 'sottile' degli alchimisti.

Laya Yoga (Scr.): Yoga mentale che si basa sul controllo della mente, frenando il sorgere irrequieto e caotico dei pensieri e concentrando il pensiero su un singolo oggetto.

Lila (Scr.): Il gioco dell'illusione del mondo.

Lingam (Scr.): Il fallo. Raffigurazione simbolica del dio Shiva.

Luce Eterica: Livello alchemico. Si mostra nel cielo come un triangolo di luce rosso-arancio. Essa viene emanata per indicare i grandi accadimenti.

Luce Perpetua: Livello alchemico. Si mostra come una pietra friabile di forma cubica e di colore bianco. Essa emana, dal suo centro, una fiammella identica a quella prodotta da una candela.

Lugnasad (Ce.): Seconda festa minore dei Celti che cade il primo agosto. Essa individua il periodo centrale dell'estate.

Madya (Scr.): Vino – uno dei cinque makara – che cela la vera sostanza, l'urina.

Mahadevi (Scr.): La Grande Dea Madre universale.

Mahânga (Scr.): La funzione Regale del Re del Mondo.

Mahapralaya (Scr.): La Grande Dissoluzione cosmica.

Mahâtmâ (Scr.): La funzione Sacerdotale del Re del Mondo.

Maithuna (Scr.): Unione sessuale, uno dei cinque makara.

Malak Ta'us (Cu.): L'Angelo-Pavone, il più importante di sette Angeli nel culto riformato dello yezidismo.

Malkuth (Eb.): "Regno". La decima Sephirah dell'Albero della Vita, posta alla base del Pilastro mediano dell'Equilibrio e connessa alla Terra. Revisione Ripel: la dodicesima Sfera dell'Albero della Vita.

Mamsa (Scr.): Carne – uno dei cinque makara – che cela la vera sostanza, gli escrementi calcinati.

Mandala (Scr.): Proiezione piana di una forma architettonica a tre dimensioni.

Manipura Chakra (Scr.): Il centro che si colloca nella zona ombelicale. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il pancreas.

Mantra (Scr.): La pronuncia di parole di potere.

Manvantara (Scr.): Un periodo dell'universo manifesto.

Marma (Scr.): Punti indicati sullo Shri Yantra quando tre linee s'intersecano. Sullo Yantra vi sono diciotto marma.

Matsya (Scr.): Pesce – uno dei cinque makara – che cela la vera

sostanza, il liquido orgasmico femminile.

Maya (Scr.): Viene concepita in due aspetti, come la Grande Madre e come la Grande Illusione della Forma.

Menhir (Ce.): Monumento costituito da una sola pietra di notevole lunghezza e di forma per lo più irregolare, infissa verticalmente nel suolo.

Mercurio dei Filosofi: Lemma che cela il nome volgare del solvente degli alchimisti.

Meridiani: Nell'anatomia occulta dell'uomo sono presenti 24 meridiani; 12 si trovano nella parte destra del corpo e 12 nella parte sinistra. Essi si organizzano in 2.400 punti, 1.200 per parte.

Metatron: Il significato della parola "Metatron" è sconosciuto. Come parola composta deriva dal greco "Meta-Thronos" che significa "accanto al Trono". Esistono due tipi di Metatron: il primo si colloca in corrispondenza a Kether, mentre il secondo si pone in corrispondenza a Malkuth.

Minoce (Rip.): La diciannovesima Cella a cui è associata la lettera S.

Mishra bindu (Scr.): Il punto misto associato al Sole. Revisione Ripel: associato a Mercurio e all'aria.

Mudra (Scr.): Cereali – uno dei cinque makara – che celano i gesti rituali.

Muladhara Chakra (Scr.): Il centro che si colloca alla base della spina dorsale, tra i genitali e l'ano. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite due canali energetici che si situano ai lati della colonna vertebrale, in rapporto alle ghiandole surrenali.

Nadi (Scr.): Sottili canali – 'nervi' – di energia pranica presenti nell'anatomia occulta dell'uomo.

Naste (Rip.): La settima Cella a cui è associata la lettera G.

Nechushtan (Eb.): Il Serpente della Saggezza attorcigliato attorno ai rami dell'Albero della Vita.

Nemeton (Ce.): Designa la radura sacra al centro della foresta.

Nersioln (Rip.): La venticinquesima Cella a cui è associata la

lettera Y.

Netsah (Eb.): "Vittoria". La settima Sephirah dell'Albero della Vita, posizionata alla base del Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia e connessa a Venere. Revisione Ripel: la nona Sfera dell'Albero della Vita.

Nigredo (La.): L'Opera al Nero degli alchimisti.

Nijr (Rip.): La quindicesima Cella a cui è associata la lettera O.

Niomè (Rip.): La quarta Cella a cui è associata la lettera D.

Nirvana (Scr.): La quiescenza della mente.

Niv (Rip.): La decima Cella a cui è associata la lettera J.

Niyorm (Rip.): La diciottesima Cella a cui è associata la lettera R.

Notariqon (Eb.): Il metodo che prevede la creazione di parole da altre parole senza che si perda alcuno dei significati presenti nelle parole creatrici.

Nuh (Rip.): "Soglia della Morte". La prima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Conoscenza (Daath) e sull'Albero della Morte è posta nel punto più profondo del Pilastro mediano.

Ojas (Scr.): Energia peculiare dei chakra.

Olivina: Peridot. Il nome volgare della materia prima degli alchimisti. Il soggetto dei saggi dell'arte lunga, la pietra grezza lunare (femminile).

Om (Scr.): La formula indù della vibrazione-radice (mantra-radice) sonora della Creazione. Anche: la parola di potere del centro frontale. Revisione Ripel: "On".

Otz Chiim (Eb.): L'Albero della Vita rappresentato da un diagramma in cui delle Sfere sono collegate da linee (Sentieri) e sono ordinate dall'alto al basso in tre colonne, due laterali (Pilastro destro e Pilastro sinistro) formate ciascuna da tre Sephiroth e una centrale (Pilastro mediano) formata da quattro Sephiroth. Revisione Ripel: l'Albero della Vita a dodici Sfere raffigurato da tre colonne formate ognuna da quattro Sfere.

Pa-kua (Cin.): Otto trigrammi divinatori che possono venir

suddivisi in sessantaquattro esagrammi; essi costituiscono il sistema dell'I-ching.

Panchamakara (Scr.): I cinque makara, solitamente chiamati "Cinque M". Le cinque M sono mamsa (carne), madya (vino), matsya (pesce), mudra (cereali) e maithuna (unione sessuale).

Panchatattva (Scr.): I cinque principali elementi. Etere (akasha), aria (vayu), fuoco (tejas), acqua (apas), terra (prithivi).

Parakala (Scr.): Il kala supremo, il sedicesimo kala.

Paroketh (Eb.): Il Velo che separa le prime cinque Sephiroth dalle altre cinque. Revisione Ripel: il Velo che separa le prime sette Sfere dalle altre cinque.

Pietra dei Filosofi: Quattro tipi. La Pietra Filosofale, la Pietra Alchemica, la Pietra Rossa, la Pietra Filosofica.

Pietra Filosofale: Livello alchemico. Si mostra come una massa compatta di forma sferica e di colore rosso. Essa opera la guarigione delle malattie e la rigenerazione delle cellule. Tale rigenerazione comporta il rallentamento del processo d'invecchiamento e l'allungamento della vita.

Pingala (Scr.): Uno dei tre 'nervi' principali dell'anatomia occulta dell'uomo. Questo 'nervo' si trova a destra della colonna vertebrale a rappresentare il 'nervo' maschile, il canale della corrente solare positiva (fuoco).

Pranayama (Scr.): Il controllo della respirazione per mezzo di determinati esercizi.

Pratyahara (Scr.): Osservare e frenare il sorgere irrequieto dei pensieri.

Provisiac (Rip.): L'ottava Cella a cui è associata la lettera H.

Punti di convergenza energetica: Nell'anatomia occulta di ogni uomo sono presenti 72 punti di convergenza energetica – i 72 raggi dello Shemhamphorash – che determinano un reticolo su cui scorre l'energia generativa (ching). Tale reticolo interagisce con il campo di forza elettro-magnetico dell'uomo.

Pynsl-yin (Rip.): La diciassettesima Cella a cui è associata la lettera Q.

Qadesh (Rip.): “Stanchezza”. L’ottava Sfera negativa. Essa è l’ombra della Misericordia (Hesed) e sull’Albero della Morte è posta nel Pilastro mediano, un po’ più in alto rispetto alla sesta e alla settima Sfera negativa.

Qliphoth (Eb.): “Gusci”. Undici proiezioni-ombra o residui impuri delle Sephiroth. Essi sono collegati da ventitré Celle (Sentieri negativi). Il primo Qliphah è l’ombra di Daath e così via fino all’ombra di Malkuth. Revisione Ripel: tredici “Gusci”, le proiezioni-ombra o residui impuri delle Sfere. Essi sono collegati da ventisei Celle (Sentieri negativi). Il primo “Guscio” è l’ombra della Conoscenza e così via fino all’ombra del Regno.

Quilph (Rip.): L’undicesima Cella a cui è associata la lettera K.

Rahjah (Rip.): “Vuoto”. La dodicesima Sfera negativa. Essa è l’ombra della Fondazione (Yesod) e sull’Albero della Morte è situata nel punto più alto del Pilastro destro, alla stessa altezza dell’undicesima Sfera negativa.

Rajas (Scr.): “Energia”; associata a sita bindu. Revisione Ripel: associata a shona bindu.

Raja Yoga (Scr.): Yoga spirituale che si basa sull’unione spirituale, tramite la sperimentazione della contemplazione e dell’estasi.

Ram (Scr.): La parola di potere del centro ombelicale. Revisione Ripel: Vam e Ram.

Rasa Arkashani (Scr.): Una categoria di donne nel Vama Marg.

Rauch (Rip.): “Solitudine”. La sesta Sfera negativa. Essa è l’ombra della Severità (Kymod) e sull’Albero della Morte è situata nel Pilastro sinistro, un po’ più in alto rispetto alla quinta Sfera negativa.

Rebis (La.): Le nozze alchemiche tra il Re (Sole) e la Regina (Luna).

Rijn (Rip.): La quattordicesima Cella a cui è associata la lettera N.

Risveglio di Kundalini: L’innalzarsi lungo la spina dorsale del Potere di Kundalini.

Rjah (Rip.): "Illusione". La decima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Vittoria (Netsah) e sull'Albero della Morte è situata nel Pilastro destro, alla stessa altezza della nona Sfera negativa.
Rosslin (Rip.): La prima Cella a cui è associata la lettera A.
Rubedo (La.): L'Opera al Rosso degli alchimisti.
Ryleh (Rip.): "Impedimento". L'undicesima Sfera negativa. Essa è l'ombra dello Splendore (Hod) e sull'Albero della Morte è posta nel punto più alto del Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto alla nona Sfera negativa.

Safire (Rip.): La tredicesima Cella a cui è associata la lettera M.
Sahaja Samadhi (Scr.): Il più elevato tipo (il quarto) di estasi, quella perenne.
Sahasrara Chakra (Scr.): Il centro che si colloca nella zona del cervello. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite la ghiandola pituitaria.
Samadhi (Scr.): La sperimentazione dell'estasi. Esistono quattro livelli di Samadhi. I primi tre sono temporanei (kevala) mentre il quarto è perenne (sahaja).
Samain (Ce.): Prima festa maggiore dei Celti che cade il primo novembre, il primo giorno dell'anno nuovo, o piuttosto la prima notte, poiché i Celti contavano per notti. Tale festa segna l'ingresso nel mondo notturno.
Samaya Marg (Scr.): Il "Sentiero della Mano Destra".
Sandhi (Scr.): Punti indicati sullo Shri Yantra quando due linee s'intersecano. Sullo Yantra vi sono ventiquattro sandhi.
Sanjak (Cu.): Reliquia sacra degli yezidi.
Sarim (Rip.): La nona Cella a cui è associata la lettera I.
Sattva (Scr.): "Luminosità"; associata a shona bindu. Revisione Ripel: associata a mishra bindu.
Scala dei Filosofi: Costituita da nove pioli. Le nove grandi fatiche intraprese dal filosofo-alchimista.
Scuole cabbaliste: Scuola esoterica francese, inglese e italiana.
Selphy (Rip.): La ventiseiesima Cella a cui è associata la lettera Z.

Sephiroth (Eb.): Le dieci Sfere che costituiscono l'Albero della Vita. Revisione Ripel: le dodici Sfere dell'Albero della Vita.
Serinav (Rip.): La ventesima Cella a cui è associata la lettera T.
Sfy-ru (Rip.): La sedicesima Cella a cui è associata la lettera P.
Shaitan (Ar.): Il nome segreto del Dio Supremo, adorato sotto forma di Serpente Nero dagli yezidi, nella Mesopotamia meridionale.
Shakti (Scr.): L'energia creativa femminile, la Dea Suprema dei tantrici.
Shamballah (Scr.): Regno sotterraneo mitico, in Mongolia.
Shekinah (Eb.): La Luce di Dio nel Creato, quella che aleggiava sulle Acque all'inizio dei Tempi, la parte femminile di Dio.
Shemhamphorash (Eb.): Costituito da 24 punti, ogni punto emana tre raggi per un totale di 72 raggi. I punti vanno a formare il tetragrammaton, il vero nome di Dio di quattro lettere (I.V.T.H.), mentre i raggi rappresentano i punti di convergenza energetica presente nell'anatomia occulta di ogni uomo.
Shen (Cin.): Energia spirituale.
Shen-rab: Afghano il cui vero nome era Dmura, il fondatore – IV secolo a.C. – in Tibet del Bon-Shen.
Shiva (Scr.): La Coscienza Pura, il Dio Supremo dei tantrici.
Shiva-Shakti (Scr.): L'unione di Shiva e Shakti. L'unione del lingam (fallo) e della yoni (vagina), come simbolo della creazione dell'universo.
S*hona bindu* (Scr.): Il punto rosso associato al fuoco. Revisione Ripel: associato al Sole e al fuoco.
Shonita (Scr.): Il flusso mestruale.
Shri Maithuna (Scr.): La congiunzione sessuale dello Yajaka con la Suvasini.
Shri Yantra (Scr.): Lo Yantra della Dea Suprema (Shakti).
Shukra (Scr.): Il liquido seminale.
Siddharta Gautama Shakyamuni: Il quarto Buddha, vissuto nel VI secolo a.C., il fondatore del Buddhismo.
Siirmn (Rip.): La ventiquattresima Cella a cui è associata la lettera X.
Sita bindu (Scr.): Il punto bianco associato alla Luna. Revisione

Ripel: associato alla Luna e all'acqua.

Soma (Scr.): Il succo inebriante ricavato da una pianta per scopi ritualistici. Suo analogo: l'Haoma iraniano.

Spagiria (Gr.): Procedura capace di estrarre dai vegetali sostanze atte a ripristinare gli equilibri corporei alterati dalle malattie.

Sparsha Arkashani (Scr.): Una categoria di donne nel Vama Marg.

Sushumna (Scr.): Uno dei tre 'nervi' maggiori dell'anatomia occulta dell'uomo. Questo 'nervo' si trova al centro della colonna vertebrale a rappresentare il 'nervo' androgino, il canale della corrente mercuriale androgina (aria).

Sushupti (Scr.): Lo stato di sonno profondo senza sogni.

Suvasini (Scr.): Alta sacerdotessa nel tantrismo.

Svadisthana Chakra (Scr.): Il centro che si colloca nella zona genitale. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite le gonadi.

Svapna (Scr.): Lo stato di sogno della coscienza.

Tai-chi (Cin.): L'interazione delle due forze primordiali (yin-yang).

Tamas (Scr.): "Oscurità"; associata a mishra bindu. Revisione Ripel: associata a sita bindu.

Tan-tien (Cin.): Il luogo dove si deposita l'energia.

Tantra (Scr.): La trasmissione di conoscenze esoteriche.

Tantra Yoga (Scr.): Yoga psichico che si basa sulla pronuncia di parole di potere e sull'impiego di diagrammi geometrici di significato magico.

Tantrismo (Scr.): Culto religioso che unisce elementi dottrinali dei tantra a tecniche dello Yoga.

Tao (Cin.): Il Non-Essere (il Nulla) dal quale tutte le cose nascono e tutte ritornano.

Tao-chi (Cin./Rip.): L'aspetto intermedio tra il Non-Essere (Tao) e l'Essere (tai-chi).

Taoismo (Cin.): Designa le dottrine a carattere filosofico e mistico elaborate – VI secolo a.C. – dal filosofo cinese Lao-Tze.

Tao-te ching (Cin.): Il primo testo taoista attribuito a Lao-Tze.

Tattva (Scr.): Principio elementare. Si distinguono cinque Tattva o Tattwa: Terra (giallo), Acqua (bianco), Fuoco (rosso), Aria (blu), Etere o Akasha (nero). Revisione Ripel: Terra (giallo), Acqua (verde), Fuoco (rosso), Aria (blu), Etere o Akasha (nero).

Tchenn-jen (Cin.): L'Uomo Vero. Egli è il Figlio del Cielo e della Terra e come tale è il Mediatore tra i due.

Teh (Cin.): Il Punto principiale invisibile, il potere occulto che genera il movimento nel wu-chi.

Temurah (Eb.): Il metodo che permette la permutazione delle lettere e dei suoni delle parole ebraiche. Essa consente di trasformare una parola in un'altra.

Tetragrammaton (Gr.): Le quattro lettere ebraiche (Yod-Hé-Vau-Hé), che formano il nome del dio ebraico Jehovah. Revisione Ripel: le quattro lettere italiane (I-V-T-H) che vanno a comporre il vero nome di Dio (Iutmah).

Thelad (Rip.): Lo stato di dormiveglia della coscienza.

Thule (Ce.): Un'Isola del Nord del Mondo, la terra che si trova a settentrione (Groenlandia), l'Ultima Thule – citata da Pitea nel IV secolo a.C. – che, nel ciclo brettone, viene chiamata "Avalon".

Tien-chi (Cin.): Il culmine del Cielo. Il Paradiso celeste (polo celeste).

Tiphereth (Eb.): La "Bellezza", la sesta Sephirah dell'Albero della Vita connessa al Sole.

Tipi di Alchimia: Quattro tipi. Alchimia di laboratorio, alchimia della trasmutazione dell'uomo, alchimia della trasmutazione della Terra e alchimia della mutazione delle forze (campi di forza).

Tipi di Cabbala: Quattro tipi. Cabbala ebraica, cabbala ebraica integrata, cabbala gnostica e cabbala gnostica integrata.

Trikona (Scr.): Il Triangolo costituito da shona bindu, da sita bindu e da mishra bindu (risultante dei due).

Tummo (Scr.): Pratica che consente di ricavare il prana dalla Natura e d'immagazzinarlo nella batteria del corpo umano

per poi essere utilizzato come un calore di carattere psico-fisico.

Turiya (Scr.): La consapevolezza assoluta temporanea.

Unmesha (Scr.): La consapevolezza assoluta permanente.

Vam (Scr.): La parola di potere del centro genitale. Revisione Ripel: "Yam".

Vamacharin (Scr.): Seguaci del Vama Marg.

Vama Marg (Scr.): Il "Sentiero della Mano Sinistra".

Vasini (Scr.): Una categoria di donne nel Vama Marg.

Vates (La.): Indovino.

Verjash (Rip.): "Avidità". La terza Sfera negativa. Essa è l'ombra della Comprensione (Binah) e sull'Albero della Morte è situata nel punto più basso del Pilastro sinistro, ma un po' più in alto rispetto alla seconda Sfera negativa.

Vhall (Rip.): Il quinto Mondo (Ak), quello dell'Espansione o più esattamente il Mondo zero. Esso comprende Daath.

Via secca: L'archimica (via solare). Trattasi di una diramazione dell'Alchimia.

Via umida: La spagiria (via lunare). Trattasi di una diramazione dell'Alchimia.

Via umido-secca: L'alchimia (via luni-solare). Trattasi della scienza che consente di realizzare la Pietra Filosofica.

Viparita Maithuna (Scr.): Il "congiungimento invertito".

Viriditas (La.): La Fase al Verde degli alchimisti.

Vistriav (Rip.): La sesta Cella a cui è associata la lettera F.

Visudha Chakra (Scr.): Il centro che si colloca nella zona della gola. Riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite la tiroide.

Wang-chi (Cin.): La polarizzazione primordiale negativa (yin) e positiva (yang).

Wu-chi (Cin.): Il grande mare cosmico di energia, lo stato di quiete, la fonte di tutte le forme di vita.

Yajaka (Scr.): Alto sacerdote nel tantrismo.

Yam (Scr.): La parola di potere del centro cardiaco. Revisione Ripel: "Sam".

Yama e Niyama (Scr.): Fase preliminare dello Yoga nella quale si stabiliscono delle regole – condotta di vita – da seguire, affinché nessuna passione o emozione turbi la mente.

Yang (Cin.): La polarizzazione primordiale positiva (luce).

Yantra (Scr.): Diagrammi geometrici di significato magico.

Yapa (Scr.): Ripetizione di parole di potere.

Yesod (Eb.): "Fondazione". La nona Sephirah dell'Albero della Vita, sita nel Pilastro mediano dell'Equilibrio e connessa alla Luna. Revisione Ripel: l'undicesima Sfera dell'Albero della Vita.

Yetzirah (Eb.): Il terzo Mondo (Mah), quello della Formazione che comprende Netsah, Hod e Yesod. Revisione Ripel: comprende la Misericordia (Hesed), la Forza (Geburah), la Vittoria (Netsah), lo Splendore (Hod) e la Fondazione (Yesod).

Yezidi (Cu.): Comunità irachena professante il culto del Serpente Blu.

Yezid ibn Unaysah (Cu.): Il maestro che ricevette, nell'VIII secolo, il "Libro Nero" ("Mashaf Resh").

Yezidismo (Cu.): Culto religioso diffuso nelle regioni del Sinjar iracheno da prima della comparsa dell'Islam.

Yin (Cin.): La polarizzazione primordiale negativa (ombra).

Yoga (Scr.): Metodo utilizzato dagli yogi per controllare il corpo, la psiche e la mente, allo scopo di raggiungere la perfetta unione dello spirito individuale con Dio.

Yogini (Scr.): Una categoria di donne nel Vama Marg.

Yoni (Scr.): La vagina. Raffigurazione simbolica della dea Shakti.

Yuan-shen (Cin.): Il corpo spirituale.

Zinnor (Eb.): I ventidue Sentieri che congiungono le dieci Sephiroth di Otz Chiim. Ogni Zinnor viene associato a una delle ventidue lettere dell'alfabeto ebraico (ciascuna lettera ha un valore numerico). Revisione Ripel: i ventiquattro

Sentieri che uniscono le dodici Sfere dell'Albero della Vita. Ogni Sentiero viene associato a una delle ventiquattro lettere dell'alfabeto italiano (ciascuna lettera ha un valore numerico).

Zolfo dei Filosofi: Lemma che cela il nome volgare della materia grezza degli alchimisti.

Parte Seconda

Nagualismo-Ixlanismo

I vocaboli contenuti in questa seconda parte del dizionario esoterico sono in rapporto a due Tradizioni esoteriche, come trattate da Frank G. Ripel.

II

Glossario

Rip: Ripeliano
Spa: Spagnolo

Accettare la morte: Un guerriero ha piena consapevolezza della sua morte, l'unico modo per avere una certa presa sul mondo e su ciò che fa.

Accettare la propria parte: Un guerriero accetta la sua parte, qualunque possa essere, e la accetta in assoluta umiltà. Accetta in umiltà ciò che egli è, e non ne fa motivo di rimpianto ma di sfida.

Accettare la sfida: Un guerriero non si lamenta, accetta come una sfida qualunque cosa l'infinito gli proponga. Una sfida è una sfida, non è una questione personale, non può essere presa come una maledizione o come una benedizione. Un guerriero o vince la sfida o è distrutto da essa.

Acquisizione della forma divina (Rip.): Il conseguimento della nuova coesione energetica che consente di diventare un guerriero multiforme.

Affioramento del nagual: Il guerriero fa affiorare il nagual (lato sinistro) in modo tale che prenda il sopravvento sul tonal (lato destro), ma anche di esserne il sostegno.

Affrontare ogni cosa: Non c'è nulla al mondo che un guerriero non possa affrontare. Egli si considera già morto, per cui non ha nulla da perdere. Il peggio gli è già accaduto, quindi egli

è lucido e calmo.

Agguato ai cacciatori (Rip.): Una manovra molto misteriosa che consiste nell'attingere intenzionalmente proto-energia aliena dal Regno dell'Attenzione Zero per spostarsi nel Regno della Seconda Attenzione.

Agguato ai sognatori (Rip.): Una manovra molto misteriosa che consiste nell'attingere intenzionalmente proto-energia aliena dal Regno dell'Attenzione Zero per spostarsi nel Regno della Terza Attenzione e quindi accedere al Regno della Quarta Attenzione.

Agguato a se stessi: Significa 'scuotersi', usando il proprio modo di comportarsi in nuovi modi per fini specifici e per rafforzare il proprio anello di collegamento.

Agguato della percezione: L'azione di acquisire uniformità e coesione al di là del mondo abituale, ossia l'assunzione di altri corpi in altri Regni.

Agguato finale (Rip.): Ultimo agguato. Si deve mantenere il deciso intento della libertà totale e si deve utilizzare la consapevolezza B per assumere il corpo inorganico.

Agguato per il sognare (Rip.): Esecuzione di un determinato atto in stato di sogno e sua riproduzione di giorno, affinché si manifesti nello stato di sogno della persona designata.

Agire per lo spirito: I guerrieri non agiscono per il profitto, ma per lo 'spirito'.

Aiutante: Uno spirito – sciamano che vive nell'altro mondo – che assiste il guerriero.

Aiutanti dei voladores (Rip.): Enti generati dalle forti emozioni degli uomini, sotto l'influsso nefasto dei predatori neri alieni (v. *voladores*).

Album dei fatti memorabili: La raccolta mnemonica di tutti gli eventi memorabili e indimenticabili della propria esistenza, ossia lo strumento per la ridefinizione della sistemazione emozionale ed energetica e per il reimpiego della propria energia inutilizzata al fine di affrontare il "viaggio definitivo".

Alleati (Rip.): Esseri dotati di consapevolezza B e di un corpo di materia spazio-temporale o temporale, che vivono nei dodici

Regni inorganici.

Alleati del Regno dell'Attenzione Zero (Rip.): Esseri costituiti da materia temporale avvolta da proto-energia aliena, abili proiezionisti in grado di proiettare delle copie (proiezioni) di se stessi. Essi vivono in mondi in cui vi sono diversi tunnel geometrici; tali tunnel sono gli alleati immobili nei quali vivono gli alleati mobili.

Alleato personale (Rip.): Entità costituita da materia del sogno, priva della bolla di proto-energia. La sua funzione è di fungere da guida e di assistere il mago nelle sue azioni, grandi o piccole, buone o cattive.

Allineamento delle emanazioni: Le emanazioni esterne sono perfettamente allineate con quelle presenti nelle bolle di proto-energia di tutti gli esseri viventi.

Alone luminoso: Il punto di unione dell'uomo è circondato da un alone luminoso, indice di percezione e vita.

Alternative umane: Tutto ciò che l'essere umano è capace di scegliere, come persona nell'ambito dell'azione mondana.

Altro mondo: Il mondo degli esseri paralleli, il Regno della Quarta Attenzione.

Amare la Terra: Il guerriero concentra tutto il suo amore su un essere splendido, la Madre Terra, l'essere a cui tutti fanno ritorno e che consente al guerriero di intraprendere il "viaggio definitivo".

Amore (Rip.): Energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila, l'aspetto attivo dell'infinito.

Ampliamento della consapevolezza: Consiste nell'intendere e manipolare la consapevolezza, cioè nell'apprendere come esercitare un controllo sistematico su se stessi.

Andare in guerra: Un guerriero va alla 'conoscenza' come si va in guerra. Egli va alla conoscenza con timore reverenziale, per lui non c'è né vittoria né sconfitta, né vuoto; tutto è pieno fino all'orlo e tutto è uguale.

Andatura del potere: Un modo molto particolare di correre al buio di notte.

Andatura del sapere (Rip.): Un modo molto particolare di camminare durante il giorno.

Anelli percettivi: Ogni individuo possiede, fin dalla nascita, un anello percettivo che è agganciato a quelli di tutti gli altri. La catena che si forma costituisce il 'fare' del mondo per intendere il mondo.

Anello di collegamento: "Trait d'union" tra la ragione e la conoscenza silenziosa.

Animale protettore personale (Rip.): Un animale di potere, il quale accompagna l'uomo per tutta la vita, svolgendo la funzione di dargli forza, aiuto e comprensione in caso di necessità o di portarlo a guarigione in caso di malattia o sofferenza.

Animale totem (Rip.): Un animale di potere che dona le sue qualità a chi lo invoca.

Antichi sciamani: Gli sciamani dell'antico Messico esistiti migliaia di anni fa (v. *silenti*).

Antichi stregoni: Gli stregoni dell'antico Messico esistiti migliaia di anni fa.

Apprendista (Rip.): Chi apprende l'insegnamento esoterico lungo la "via magica".

Aquila (Rip.): Lo Spirito, il "potere che tutto-regola". Un immenso campo di forza situato al centro dell'universo, eterno e immutabile. Esso è costituito da proto-energia primordiale ed è diviso in tre parti: oscura (a sinistra, nera), luminosa (a destra, bianca) e totale (centrale, dorata).

Arricchimento della consapevolezza B: L'Aquila fa dono della consapevolezza B a tutti gli esseri senzienti, affinché venga arricchita dalle esperienze di vita.

Arte del guerriero: Il guerriero deve trovarsi al di fuori di tutto e passare inosservato. E, soprattutto, deve equilibrare il terrore dell'essere uomo con la meraviglia dell'esser uomo.

Arte dell'agguato: Il controllo del proprio comportamento e un modo particolare di comportarsi con la gente che, però, anche combina l'etica e il senso estetico.

Arte del mago: Consiste nell'abilità di cogliere anche le allusioni

più sottili dell'infinito e la capacità di accettarne gli ordini.

Arte di apprendere (Rip.): La più complessa delle arti magiche. Essa è la maestria della consapevolezza-percettiva, ossia il processo di apprendimento che si basa sullo sviluppo della percezione, della consapevolezza e dell'esperienza.

Arte di cacciare: La più misteriosa delle arti magiche. Essa è l'arte del "cacciatore in agguato", ossia l'applicazione dell'agguato che si basa su un uso specializzato e attento del proprio comportamento.

Arte di giocare (Rip.): La più artistica delle arti magiche. Essa è l'arte del "giocatore in gioco", ossia la padronanza dell'intento che si basa su uno sviluppo guidato e attento della propria abilità.

Arte di sognare: La più oscura delle arti magiche. Essa è la pratica del sogno che si basa sul controllo dei sogni.

Artifizio percettivo: L'apprendista viene messo in stato di intensa percezione, al fine di trasmettergli oralmente gli insegnamenti più complessi. Revisione Ripel: artifizio reso obsoleto con l'avvento dell'insegnamento scritto.

Artista (Rip.): Giocoliere, esperto nell'arte di giocare.

Aspetto attivo dell'infinito: Intento, un tremito di proto-energia che giunge dall'universo e che viene recepito dal mago come "indifferenza" universale.

Assumersi la responsabilità delle proprie decisioni: Il guerriero quando decide di fare una cosa va fino in fondo, pronto a morire per essa. Egli si prende la responsabilità di quello che fa e qualunque cosa faccia sa perché lo fa, e quindi va avanti con le sue azioni, senza dubbi o rimorsi.

Atteggiamento del mago: Il mago assume un atteggiamento coraggioso ma non imprudente e così stabilisce una sorta di equilibrio tra audacia e avvedutezza. Egli è un essere mutevole, a proprio agio in qualsiasi situazione si trovi. È un essere fluido, malleabile, pieno di risorse, efficiente, impeccabile e in possesso di una volontà ferrea.

Attenzione: Lo sviluppo della consapevolezza per mezzo del processo dell'esistenza, la consapevolezza è la materia prima e l'attenzione è il prodotto finale.

Attenzione dell'Ixlan (Rip.): La capacità del mago di percepire l'inconoscibile.

Attenzione del Nagual: La capacità del mago di percepire e collocare la propria consapevolezza-percettiva in mondi inconsueti.

Attenzione del Sogno: La parte di consapevolezza residua che l'uomo conserva anche dormendo.

Attenzione del Tonal: La capacità dell'uomo di percepire il mondo consueto della vita quotidiana.

Attenzione intensificata del Sogno (Rip.): Finale rafforzamento della propria Attenzione del Sogno.

Attenzione interiore (Rip.): L'universo materiale è presente nell'uomo a livello infinitesimale e in esso è contenuta una replica ancora più infinitesimale, pertanto nell'uomo sono presenti due livelli di Attenzione interiore.

Attenzione profonda del Sogno: Ulteriore rafforzamento della propria Attenzione del Sogno.

Attenzione totale del Sogno: Rafforzamento della propria Attenzione del Sogno.

Attesa del mago: Il mago aspetta con pazienza perché sa cosa sta aspettando... la 'libertà'.

Atti del guerriero: Il guerriero è attentissimo alla natura dei suoi atti e se ne assume la piena responsabilità. Ogni suo singolo atto è calcolato, ma una volta terminati i suoi calcoli agisce. Egli non è una foglia in balia del vento. Nessuno lo può spingere, nessuno può fargli fare nulla contro la sua volontà o contro il suo giudizio e dato che ha una conoscenza intima della sua morte, procede come se ogni atto fosse la sua ultima battaglia sulla Terra.

Atto di magia: Un atto scevro da aspettative invasive, timori di fallimento, speranze di successo. Scevro dal culto dell'ego. Tutto quello che il mago fa deve essere estemporaneo: un'opera di magia in cui si apre senza riserve agli impulsi

dell'infinito.

Attributi del guerriero: Undici attributi. Controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza.

Attributi dell'apprendista (Rip.): Cinque attributi di base. Logica, ordine, premura, rispetto, umiltà.

Attributo dell'uomo di conoscenza: Un attributo. Intento.

Attributo del veggente: Un attributo. Vedere.

Autocommiserazione: La principale forza propulsiva che alimenta l'importanza personale (riflesso di sé).

Avere nulla: Il guerriero non ha patria, non ha famiglia, non ha onore, non ha nulla. Egli ha soltanto se stesso e la 'via' da percorrere.

Aztechi (Rip.): Il termine, in questo contesto, si riferisce a due tipologie di stregoni, gli aberranti stregoni e i malevoli stregoni, risalenti a circa 12.500 anni fa.

Balzo del pensiero nell'inconcepibile: La discesa dell'intento dell'infinito, ossia l'atto di spezzare le barriere percettive. È il momento in cui la percezione umana raggiunge i suoi limiti.

Barriera della percezione: Un formidabile sbarramento che impedisce alla percezione dell'uomo di percepire altre realtà. Il mago è in grado di percepire la barriera della percezione e d'infrangerla per accedere alle "realtà altre".

Benefattore: Maestro che mette l'allievo in diretto contatto con l'ignoto, senza fornirgli alcuna spiegazione.

Biglietto per la libertà: Il guerriero per procurarsi il 'biglietto' invalida la continuità della vecchia esistenza, tramite la morte simbolica ma definitiva.

Biglietto per l'impeccabilità (Rip.): Il mago è consapevole di "essere morto", e non consente alla sua presunzione di rinascere. Solo in questo modo il 'biglietto' rimane nuovo di zecca.

Bolla alternativa (Rip.): Surrogato di proto-energia della bolla originaria del mago. La bolla alternativa ha la funzione di

fornire all'Aquila, in caso di morte del mago, una copia della bolla originaria.

Bolla del Dio inferiore (Rip.): Il dio inferiore possiede una bolla a forma umana (colore nero), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla parte posteriore-inferiore della testa – nota come "intuizione".

Bolla del Dio intermedio (Rip.): Il dio intermedio possiede una bolla a forma umana (colore nero), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla parte posteriore-intermedia della testa – nota come "conoscenza silenziosa".

Bolla del Dio superiore (Rip.): Il dio superiore possiede una bolla a forma umana (colore nero), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla parte posteriore-superiore della testa – nota come "centrum".

Bolla dell'Eroe (Rip.): L'eroe possiede una bolla ovale (colore bianco), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla schiena all'altezza del centro cardiaco superiore – nota come "ragione acuta".

Bolla dell'uomo: L'uomo possiede una bolla sferica (colore bianco), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla schiena all'altezza del centro cardiaco inferiore – nota come "ragione".

Bolla del Pre-Dio (Rip.): Il pre-dio possiede una bolla a forma di lapide compressa (colore ambra), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla parte posteriore-superiore del collo – nota come "spietatezza acuta".

Bolla del Semi-Dio (Rip.): Il semi-dio possiede una bolla a forma di lapide (colore verde), il cui punto di unione si trova nella posizione – sulla parte posteriore-inferiore del collo – nota come "spietatezza".

Bolla di percezione (Rip.): La consapevolezza B dell'uomo. Un nucleo luminoso di proto-energia, ovverosia un grappolo di consapevolezza-percettiva costituito da tre parti: il lato destro, il lato sinistro e il centro.

Bolla originaria: Involucro di proto-energia che congloba una piccola porzione delle emanazioni dell'Aquila.

Botola: Nel mondo dei sogni esiste una soglia che consente agli esploratori – proiezioni degli alleati dell'Attenzione Zero interiore – di penetrare nel mondo dei sogni dell'uomo e ai sognatori, che esprimono l'intento di seguirli, di accedere ai mondi del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Bozzolo (Rip.): Gli animali possiedono una bolla di proto-energia a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro punto di unione è collocato in rapporto al centro ombelicale.

Breccia: Sulla bolla di proto-energia dell'uomo – all'altezza della zona ombelicale – vi è una depressione.

Cacciatore: Esperto nell'arte di cacciare.

Cacciatore in agguato: Colui che cattura i propri difetti – cattive abitudini – e li elimina.

Cacciatori-sognatori: Il lignaggio di don Juan dal 1723.

Cambiamento (Rip.): Uno spostamento minimo – temporaneo o permanente – del punto di unione nella parte organica della grande fascia umana.

Cambiare la facciata: Mutare l'uso assegnato agli elementi che costituiscono "l'isola del tonal" dell'uomo, assegnando un posto secondario a elementi – difetti del proprio essere – che sono in primo piano.

Cancellazione della storia personale: Il guerriero deve creare attorno a sé una nebbia, in modo che nessuno sappia chi è realmente. In questo modo rompe i legami dei pensieri di chi lo conosce e ciò gli consente di liberare completamente l'energia rimasta intrappolata nel corpo – a causa della storia personale – per essere resa di nuovo disponibile.

Centimetro cubo di opportunità: Il guerriero è sempre pronto a cogliere il suo centimetro cubo di opportunità. Egli possiede la velocità necessaria e l'abilità richiesta per afferrarlo.

Centri di raduno energetici: Nel corpo fisico dell'uomo vi sono quattordici centri di raduno energetici in cui si accumula la memoria. Collo, spalle (scapole), schiena (colonna vertebrale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci. Questi centri si trovano anche sulla bolla di proto-energia e

in essi si aduna la consapevolezza e la percezione.

Centri vitali: Nel corpo della donna vi sono sette centri vitali, uno in più rispetto all'uomo. Nella zona intorno all'utero e alle ovaie; nella zona del fegato e della cistifellea; su pancreas e milza; sul rene destro e ghiandola surrenale destra; sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra; sul punto incavo alla base del collo; sulla sommità del capo. Tali centri si trovano anche sulla bolla di proto-energia e in essi si aduna l'intento.

Centrum (Rip.): Una posizione del punto di unione, situata al centro della bolla di proto-energia dell'uomo.

Cerimoniere: Un evento che viene ricordato con estrema nitidezza e sorprendente chiarezza di dettagli, tanto che viene rivissuto – si sprofonda letteralmente in esso – e che apre la via al rivivere episodi della propria esistenza.

Cibo dell'Aquila: nel cosmo, tutti gli esseri viventi arricchiscono la consapevolezza B per mezzo delle esperienze di vita e quando muoiono, la consapevolezza B – assieme alla bolla di proto-energia – viene consumata dall'Aquila.

Cicli del mago (Rip.): Tre cicli. Apprendista, maestro, essere inorganico.

Cimento: Una vita d'impeccabilità porta alla forza interiore, cioè ad acquisire la sobrietà che consente di controllare il proprio intento che, a sua volta, porta al silenzio interiore e quindi all'energia interiore necessaria per muovere il punto di unione.

Codice di comportamento del guerriero: Il modo in cui si deve comportare un guerriero lungo la "via magica".

Coesione: La forza che tiene insieme l'energia in una specifica forma.

Colpo del Nagual: Il maestro che 'vede', spinge il punto di unione dell'apprendista per modificarne l'ubicazione.

Comandi dell'Aquila: Le emanazioni dell'Aquila.

Commedia divina (Rip.): L'ordinamento di una "sceneggiata" da parte del maestro-artista.

Compagine di potere tolteca: Particolare formazione di potere in cui l'uomo Nagual sta al centro e le sue quattro guerriere nei punti cardinali.

Compito del guerriero: Cercare la perfezione dello spirito. Il guerriero affila i propri lati taglienti, pur celandoli in modo che nessuno sia in grado di sospettare la sua spietatezza.

Compito dell'apprendista: Un incarico pratico, una sorta di situazione difficile.

Compito del ricordare: Ricordare le informazioni e le esperienze immagazzinate in stato di intensa percezione, ovverosia il cambio da consapevolezza intensa a semplice memoria.

Compito personale: Ogni mago ha un compito personale da adempiere nell'arco della sua esistenza e non può essere 'libero' fino a quando non lo porta a termine con una vittoria o con una sconfitta.

Completezza del guerriero: Senza tristezza e rimpianto non si è completi, in quanto senza di essi non c'è sobrietà, non c'è cortesia; la saggezza senza la cortesia e la conoscenza senza la sobrietà sono inutili.

Comportamento del guerriero: Il guerriero deve comportarsi in modo efficiente e impeccabile. Egli non è mai arrendevole, non si abbandona a nulla, nemmeno alla sua morte.

Comprensione pura: Attivazione della connessione – anello di collegamento – con la conoscenza silenziosa.

Configurazioni generatrici di energia: Esseri conglobati da proto-energia.

Congedo del guerriero: Il guerriero deve salutare tutti quelli che ama e che si prepara a lasciare. Deve farlo con voce alta e chiara, affinché i suoi sentimenti si imprimano nell'eternità.

Conoscenza segreta del fuoco e dell'acqua: Riguarda le proprietà di questi due elementi, una superiore e una inferiore.

Conoscenza segreta dell'aria: Riguarda il potere dei quattro venti che viene rappresentato dai quattro tipi di donne.

Conoscenza segreta della terra: Riguarda la conoscenza degli incantesimi, proiettati sull'uomo per la sua conservazione o distruzione.

Conoscenza segreta del mobile e dell'immobile: Riguarda certe pratiche che si occupano di particolari aspetti del movimento e dell'immobilità.

Conoscenza segreta del rumore e del silenzio: Riguarda l'uso dei suoni e del silenzio.

Conoscenza silenziosa: Una posizione del punto di unione. Questa posizione si esplica a un livello della consapevolezza umana dove la conoscenza è automatica.

Conosciuto: Ciò che si percepisce tramite i cinque sensi e che riguarda il Regno della Prima Attenzione.

Conquiste del sognare (Rip.): Otto conquiste che devono essere conseguite dal sognatore.

Consapevolezza A (Rip.): La consapevolezza di esistere tramite la percezione.

Consapevolezza B (Rip.): Nucleo luminoso contenuto nella bolla di proto-energia degli esseri viventi.

Consapevolezza della morte: Il guerriero è consapevole della sua morte, ma non se ne preoccupa perché ciò lo indebolirebbe, costringendolo a concentrarsi sul sé.

Consapevolezza totale (Rip.): La sperimentazione totale di tutte le possibilità di percezione delle emanazioni della grande fascia umana (organica-inorganica) e la conservazione della propria identità.

Contemplazione: Pratica per mezzo della quale si cattura (raduna) e si fissa (focalizza) la Quinta Attenzione.

Continuità: Forza coesiva generata dalla posizione del punto di unione.

Corpi spazio-temporali energetici (Rip.): Lemma generico per indicare i corpi energetici appartenenti al Regno della Quinta Attenzione.

Corpi temporali energetici (Rip.): Lemma generico per indicare i corpi energetici appartenenti al Regno della Seconda Attenzione.

Corpi temporali sottili (Rip.): Lemma generico per indicare i corpi sottili del Regno dell'Attenzione Zero e del Regno della Quarta Attenzione. Tali corpi possono essere materializzati.

Corpo di intento (Rip.): Doppio energetico (erroneamente definito "anima") che possiede una propria volontà – copia della consapevolezza dell'uomo – e che è indipendente dal mago.

Corpo inorganico: Lemma generico per indicare qualsiasi corpo

non-biologico appartenente alle "realtà altre".

Corpo spazio-temporale fisico (Rip.): Lemma generico per indicare il corpo materializzato del Regno della Quinta Attenzione.

Corpo spazio-temporale sottile (Rip.): Lemma generico per indicare il corpo sottile appartenente al Regno della Terza Attenzione. Tale corpo può essere materializzato.

Costituzione della bolla dell'uomo: Sfera costituita da miliardi di filamenti di proto-energia non accesi. Su di essa splende un punto di intenso splendore (punto di unione) che regola la percezione e in essa è contenuto un nucleo luminoso (consapevolezza B) che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca.

Crescita della consapevolezza: Man mano che gli esseri umani accumulano esperienza, la consapevolezza cresce e il punto di unione acquisisce profondità, accendendo dei filamenti inattivi.

Crollo globale del sogno: Dietro gli elementi presenti nei sogni possono celarsi gli esploratori che il sognatore è in grado di individuare e isolare, così il sogno globale crolla, lasciando solamente l'esploratore che trasmette nel cervello una scarica simile alla corrente elettrica.

Danza di potere: Quando il guerriero viene toccato dalla morte rievoca – "ricapitolazione" – la storia della sua vita e la morte si ferma finché non ha finito. Ma se egli ha acquisito una forma – 'danza' – impeccabile di potere la morte lo rifiuta e gli consente di realizzare la morte simbolica ma definitiva.

Dare voce all'intento: Dichiarazione ad alta voce del proprio intendimento.

Degno avversario: Un complice – un alleato o un guerriero – usato dal maestro per ideare un'astuta trappola che consenta di trattenere l'apprendista.

Dichiarazione di guerra: La lotta totale e completa contro quel sé individuale che ha privato l'uomo del suo potere.

Dignità del guerriero: Il guerriero non abbassa la testa dinanzi a nessuno, ma nello stesso tempo non permette a nessuno

di abbassare la testa dinanzi a lui.

Direzione degli occhi collettiva (Rip.): Essa riguarda tutti gli uomini e tutti gli dèi. I primi si volgono, naturalmente, verso il nord (orientazione polare), mentre i secondi si volgono, naturalmente, verso il sud (orientazione solare).

Direzione degli occhi personale: Tutti gli uomini scelgono, istintivamente, una direzione spirituale in cui guardare. Con il trascorrere degli anni quella direzione – la direzione degli occhi dello spirito – s'indebolisce e gli uomini diventano deboli e spiacevoli. Pertanto bisogna cambiare la direzione spirituale dei propri occhi.

Disciplina del guerriero: L'arte di affrontare l'infinito senza vacillare, ossia la capacità del guerriero di affrontare in modo sereno eventualità che esulano dalle sue aspettative e non perché sia forte e duro, ma perché è animato da timore riverenziale.

Discorsi informali: Spiegazioni quotidiane che il maestro fornisce agli apprendisti e che servono, unicamente, a chiarire le cose in riferimento al fenomeno in analisi.

Distacco: Il guerriero non è attaccato alle cose e alle persone, è privo di pregiudizi e una strana pace è la forza dominante della sua esistenza.

Diventare accessibile al potere: Il guerriero è un cacciatore senza macchia che va a caccia del potere. Egli si rende accessibile al potere in modo sistematico, ma sempre con gran cautela.

Divisione della percezione (Rip.): La percezione viene divisa tra il lato destro e il lato sinistro – si percepiscono i due emisferi del cervello come enti separati – e si sperimenta il corpo fisico spazio-temporale corrispondente al Regno della Quinta Attenzione.

Djinn alieno (Rip.): Un esploratore proveniente dal pianeta Throninn, situato presso la stella Sirio B nella costellazione del Cane Maggiore. L'essere appartiene al terzo mondo – relativo all'elemento fuoco – del Regno dell'Attenzione Zero di Throninn.

Doni di potere: I regali elargiti dall'oppositore della morte, allo

scopo di far ottenere totale percezione e coesione, fissando il punto di unione in specifiche posizioni sulla bolla di proto-energia.

Donna dell'est: Si chiama Ordine. Rappresenta il vento temperato caldo, il vento del mattino che porta luce. La sua personalità è gaia, dolce e perseverante come una forte brezza.

Donna dell'ovest: Si chiama Forza. Rappresenta il vento temperato freddo, il vento della sera che protegge e avvolge ogni cosa. La sua personalità è impaziente, schietta e tenace come un vento impetuoso.

Donna del nord: Si chiama Sentimento. Rappresenta il vento notturno che gela e fa piangere. La sua personalità è maliziosa, pensierosa e scaltra come una raffica di vento freddo.

Donna del sud: Si chiama Crescita. Rappresenta il vento del meriggio che soffia pieno di forza. La sua personalità è felice, spensierata e calda come un vento torrido.

Donna Nagual: Una donna con uno speciale tipo di struttura proto-energetica.

Dono dell'Aquila: L'accensione del fuoco dal profondo. Il premio dato al mago per il suo successo lungo la "via magica".

Doppio: Termine generico che indica qualsiasi corpo inorganico alternativo al corpo fisico.

Dormiente (Rip.): Chi pratica il dormire.

Dormire (Rip.): Uso raffinato del sonno, uno stato in cui si è svegli eppure addormentati.

Dormiveglia (Rip.): Una posizione del punto di unione. Questa è una posizione intermedia tra il sonno e la veglia.

Dover credere: Un guerriero esamina la situazione e poi sceglie di credere a seconda della sua più intima predilezione.

Dovere del mago: Il mago ha il suo "dovere di mago" e niente altro importa. Egli cerca di fare del suo meglio e va in qualunque luogo l'impulso – intento – lo conduca, senza interferire. In altre parole accetta i piani dell'intento, accetta il suo destino.

Dovere del Nagual: Ogni nuovo uomo Nagual deve cercare sempre migliori modi di spiegazione, deve incorporare nuove

parole, nuove idee per descrivere quello che sa.

Due menti: Una è la mente superficiale (A) che si usa ogni giorno per qualunque attività quotidiana, l'altra è la mente profonda (B) che parla di rado e che porta ordine, direzione e uno scopo preciso.

Edifici (Rip.): Disegni ricorrenti – catene complete di eventi – che si manifestano ogni volta che l'intento dell'infinito indica qualcosa d'importante e che costituiscono il 'progetto', cioè il grande edificio dell'intento.

Edificio: La messa in opera di una "rappresentazione teatrale" da parte del maestro-cacciatore o l'ordinamento di una "sceneggiata" ("commedia divina") da parte del maestro-artista.

Effetto magia: L'atto di bandire dalla mente ogni dubbio se si vuole che la magia funzioni, una volta banditi i dubbi tutto è possibile.

Eliminare abitudini superflue: Distacca la consapevolezza A dall'interesse verso se stessa e le concede la libertà di concentrarsi su altre cose.

Emanazioni dell'Aquila: Un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni"; gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Le fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

Emissario del sogno: Ogni mondo dell'Attenzione Zero ha un guardiano che si manifesta al sognatore come un'entità oppure come una voce – la voce dell'emissario del sogno – che si propone di aiutarlo.

Energia delle emanazioni: Nelle emanazioni dell'Aquila vi è una doppia energia impersonale che si manifesta in due aspetti, l'aspetto circolare (volontà) e l'aspetto rotante (forza). E l'Aquila distribuisce la vita tramite la forza circolare e dà la morte tramite la forza rotante.

Entità dell'Aquila (Rip.): Nelle emanazioni dell'Aquila sono

presenti tre tipi di entità; le luminose (bianche), le oscure (nere) e le scintillanti (dorate). Il primo tipo si colloca in rapporto alla proto-energia di luce bianca (il lato luminoso del potere), il secondo tipo si pone in rapporto alla proto-energia di luce nera (il lato oscuro del potere) e il terzo tipo si pone in rapporto alla proto-energia di luce dorata (l'aspetto attivo del potere).

Esploratore arancione: Un essere proveniente dal terzo mondo del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Esploratore blu: Un essere parallelo che appartiene al Regno della Quarta Attenzione.

Esploratori: Le proiezioni degli alleati dell'Attenzione Zero.

Esporre gli avvenimenti: Pratica magica che consiste nel vedere la trama che sta al di sotto degli eventi.

Essenza del Nagualismo: L'uso della consapevolezza B come elemento energetico dell'ambiente in cui si vive.

Essere inaccessibili: Evitare di proposito di esaurire se stessi e gli altri. Il guerriero tocca il mondo lievemente, rimane quanto deve e poi si allontana agilmente, lasciando appena un segno perché ha imparato il segreto dell'esporsi e del sottrarsi.

Essere scelti: La decisione della scelta del futuro apprendista spetta solo al potere dell'infinito, essa rientra nei disegni del potere che nessuno può discernere né interrompere a piacimento.

Essere testimone: Il mago è al mondo, realmente, allo scopo di addestrarsi a essere testimone senza pregiudizi per svelare e capire il mistero di se stesso. È questa la meta più alta del mago che, per essere senza pari, deve amare la libertà e avere un totale distacco, un disinteresse supremo che gli consente di avere l'energia per essere libero.

Essere un guerriero: Un guerriero dev'essere fluido e scorrere armoniosamente con il mondo che lo circonda, qualunque esso sia.

Esseri magici (Rip.): Entità appartenenti al Regno della Quinta Attenzione che si manifestano nelle sembianze di uomini,

di animali, di insetti, di alberi e di ogni altra forma di vita.

Esseri paralleli: Esseri appartenenti al Regno della Quarta Attenzione che si manifestano nelle sembianze di uomini, ossia le controparti degli esseri organici. Si tratta di esseri inorganici che hanno lo stesso sesso delle loro controparti biologiche, intimamente e inestricabilmente unite a loro.

Eventi memorabili: Hanno il "tocco dell'impersonale" che li permea, cioè riguardano ogni essere umano e non solo il guerriero. Sono rappresentazioni della condizione umana, storie in cui il guerriero non è al centro dell'attenzione e se anche gli eventi non lo riguardano lo coinvolgono per tutta l'esistenza.

Evocazione dell'intento: Può essere evocato per qualunque motivo, ma si presenta solo per qualcosa che è 'astratto'.

Fascia ambrata dell'uomo: Filamenti disposti a destra della bolla di proto-energia dell'uomo, su una fascia verticale che corre lungo tutta la bolla.

Fatti energetici: Una visione ottenuta vedendo direttamente l'energia e che porta a conclusioni definitive, ossia non inquinate da tentativi di adattarle al comune processo cognitivo.

Ferire un guerriero: Un guerriero può essere ferito ma non offeso. Per lui non c'è nulla di offensivo negli atti dei suoi simili, poiché i suoi simili sono messi sullo stesso piano di ogni altra forma di vita, un magnifico atto del suo spirito.

Fermare il mondo: Il momento in cui si sperimenta la libertà percettiva totale, la percezione usuale crolla e si manifesta una percezione straordinaria, il "vedere".

Fiducia in sé del guerriero: Il guerriero è agganciato solo a se stesso e per esserlo deve essere sicuro di quello che sa e di quello che fa.

Fiducia nel Nagual: Imparare a fidarsi completamente del Nagual e accettarlo senza riserve. Ciò consente di svuotare la propria vita dai rifiuti e quindi di essere liberi.

Figura del mago (Rip.): La figura del mago è controversa e non

compresa. Il mago è un guerriero, un poeta, un viaggiatore dell'infinito.

Filo dello spirito: Quando si ha un figlio, quel figlio "smussa lo spirito", cioè toglie – in modo inconsapevole – un po' di proto-energia dalle bolle dei genitori.

Fine di un ciclo: Non è solo la fine di un ciclo di tempo, ma anche l'inizio di quel processo di smantellamento della struttura del mondo nota al mago, in modo da sostituirla con un'altra di diverso stile e qualità.

Fissaggio del punto di unione: Consente di fissare il punto di unione su una nuova posizione e ciò significa acquisire coesione e uniformità.

Follia controllata: Tecnica artistica dell'arte dell'agguato e dell'arte di giocare che permette di essere separati da tutto pur rimanendo parte integrale di tutto, l'unico ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Fondazione del sognare: Consiste nell'intendere – volere senza desiderare – di essere un sognatore, anche se ancora non lo si è. Bisogna avere la volontà – determinazione silenziosa – di diventare un sognatore e la convinzione di esserlo.

Forma degli alleati: Esseri informi che possono assumere qualsiasi forma.

Forma della bolla dell'uomo: Un globo bianco, con braccia laterali simili a spatole, molto più grande di un uomo, somigliante a una sfera che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico.

Formazione dei corpi spazio-temporali e temporali (Rip.): Essa avviene tramite l'azione della consapevolezza B, tranne che per i due corpi temporali dell'Attenzione Zero.

Formazione dello shabodo acqueo o igneo (Rip.): Il sognatore che isola un esploratore riceve nel cervello una scarica simile alla corrente elettrica e ciò consente la formazione dello shabodo interiore – acqueo o igneo – che possiede la bolla di proto-energia aliena. Lo shabodo così formato risulta essere

della stessa natura dell'esploratore e pertanto s'instaura una certa dipendenza.

Forme di luce: Nella bolla della Terra sono presenti dei modelli di proto-energia, ossia delle forme di luce che servono a imprimere specifiche qualità su bolle che inglobano esseri viventi di diverso tipo. Ogni specie ha la sua forma di luce – stampo o matrice – e ogni singola forma di vita mostra caratteristiche particolari della sua specie.

Forza: Energia impersonale che proviene dalle emanazioni dell'Aquila, il lato oscuro dell'infinito. Anche: un'energia che si colloca al di sotto dell'ombelico dell'uomo.

Forza circolare: La forza della vita che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri. Essa colpisce incessantemente le bolle di proto-energia di tutti gli esseri viventi.

Forza rotolante: La forza della morte che si presenta come dei globi di fuoco rotanti. Essa colpisce incessantemente le bolle di proto-energia di tutti gli esseri viventi. Quando tale forza le colpisce più forte di quella circolare, significa che l'equilibrio è spezzato e subentra la morte.

Forza scintillante (Rip.): La forza dell'immortalità che si mostra come delle scintille dorate.

Forza-volontà: Energia impersonale che proveniente dalle emanazioni dell'Aquila. Essa è direttamente responsabile della percezione degli esseri senzienti e indirettamente del dislocamento del loro punto di unione. L'aspetto della "forza-volontà" che mantiene stazionario il punto di unione è la "forza" e l'aspetto che lo fa muovere è la "volontà". Anche: un'energia che si colloca sopra e sotto l'ombelico dell'uomo.

Frattura della bolla: A causa di un trauma o di un'infermità mortale si determina una frattura per tutta la lunghezza della bolla di proto-energia; la bolla crolla, si avvoltola su se stessa e l'essere muore.

Fuga dell'apprendista: Nella vita dell'apprendista giunge il momento in cui si vuole fuggire dal mondo della magia e ciò suggella, in modo imperituro, la fedeltà dell'allievo a tale mondo.

Funghi di potere: Gli sciamani del Messico usano due tipi di funghi allucinogeni. Un fungo è l'humito (Psilocibe mexicana) e l'altro è il muchomor (Amanita muscaria). Questi funghi conducono ai "poteri alleati".

Fuoco dal profondo: Accensione totale dei filamenti della bolla di proto-energia dell'uomo e accensione totale delle cellule del suo corpo.

Gesti: Atti di puro slancio, di generosità, di arguzia.

Giocare con se stessi (Rip.): La base della follia controllata per l'artista.

Gioia del guerriero: Oltre a un determinato punto, la sola gioia del guerriero è la sua solitudine, non quella della mente che indebolisce ma quella del corpo che rafforza.

Gioia del mago: La gioia non nasce dall'appagamento, non sorge dal possedere le cose; essa nasce dal lato luminoso dell'infinito, onde di energia che giungono dall'universo.

Globo (Rip.): L'uomo possiede una bolla di proto-energia a forma sferica, egli è cosciente e il suo punto di unione è collocato in rapporto al centro cardiaco.

Grande edificio dell'intento (Rip.): Il 'progetto' dell'Aquila.

Grandi fasce della Terra: Quarantotto in tutto. Grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno alla Terra, formando un'enorme bolla di proto-energia a forma sferica. Una genera bolle di proto-energia in conformità alla vita organica e inorganica, altre sette producono bolle in conformità alla vita inorganica e le rimanenti quaranta in conformità alla sola struttura.

Grandissima fascia della Terra (Rip.): La quarantottesima fascia, costituita da sei Regni, numerati da zero a cinque.

Grido di guerra: Un urlo che riassume tutto il potere del mago.

Guardiani dei mondi (Rip.): I Guardiani dei Regni attinenti alle Attenzioni.

Guerrieri: Coloro che seguono la "via magica". Si distinguono quattro tipi di guerrieri e di guerriere per ciascuna delle tre categorie.

Guerriero senza pari: Un uomo maturato al punto tale da non dare più nulla per scontato, un essere che non sottovaluta o sopravvaluta nulla; un combattente tranquillo e disciplinato la cui grazia è estrema.

Guerriero-viaggiatore: Per essere tale si deve amare la libertà e avere distacco, un disinteresse supremo.

Guscio (Rip.): Le piante possiedono una bolla di proto-energia a forma di guscio, sono consapevoli e il loro punto di unione è collocato in basso, in rapporto al centro genitale.

Idea della morte: Il guerriero sa che l'idea della sua morte che è sempre lì in attesa è la sola cosa che gli infonde coraggio e tramite essa diventa un essere completamente 'distaccato', l'idea non diventa in un'ossessione ma un'indifferenza. Senza idee chiare sulla morte, non c'è ordine, sobrietà, bellezza.

Ignoto: L'ignoto umano. Ciò che è celato ma che è alla portata dell'uomo e che riguarda i cinque Regni inorganici.

Ignoto incommensurabile: L'ignoto non umano. Ciò che è celato e quasi fuori dalla portata dell'essere umano, e che riguarda le quaranta grandi fasce di sola forma.

Ignoto quasi incommensurabile: L'ignoto non umano. Ciò che è celato ma che è ancora alla portata dell'essere umano e che riguarda le sette grandi fasce inorganiche.

Immagini fantasmatiche: Immagini che non generano alcun tipo di energia.

Impeccabilità: Un uso adeguato della propria energia. Essa esige frugalità, sollecitudine, semplicità, innocenza e, in particolar modo, mancanza del riflesso di sé.

Importanza personale: Il riflesso di sé, la presunzione.

Inconoscibile: Ciò che non si può comprendere e che non è alla portata dell'uomo, e che riguarda la Quinta Attenzione.

Indifferenza del mago: L'indifferenza non nasce dall'apatia, non sorge dal possedere tutto o nell'avere niente; essa nasce dall'aspetto attivo dell'infinito, un 'tremore' che giunge dall'universo.

Infinito: L'Aquila e le sue emanazioni.

Infrangere le abitudini: Il guerriero infrange le abitudini della sua vita ed è un essere libero, fluido, imprevedibile.

Insegnante: Maestro che fornisce spiegazioni all'allievo.

Installazione estranea: Essere alieno che influisce sull'uomo, generandogli conflitti, arroganza, dubbi e disperazione (v. *voladores*).

Intendere con gli occhi: Un modo particolare di usare gli occhi per attirare il potere dell'Aquila.

Intendere il sognare: Formulazione dell'intento di diventare coscienti che si sta sognando.

Intento: Forza-volontà, il lato oscuro-luminoso dell'infinito. Anche: energia personalizzata al servizio del mago.

Intento inflessibile: Comando ripetuto costantemente dal mago, fino a quando diventa il comando dell'Aquila.

Intento luminoso (Rip.): Volontà, il lato luminoso dell'infinito. Anche: un'energia che si situa sopra l'ombelico dell'uomo.

Intento oscuro (Rip.): Forza, il lato oscuro dell'infinito. Anche: un'energia che si colloca sotto l'ombelico dell'uomo.

Intento totale (Rip.): Amore, l'aspetto attiva dell'infinito. Anche: un'energia che si situa all'altezza dell'ombelico dell'uomo.

Interruzione del dialogo interno: I pensieri si acquietano fino a giungere all'interruzione del loro flusso.

Interruzione nel flusso del fare: Inserimento di un elemento dissonante nel tessuto del comportamento quotidiano allo scopo di arrestare il flusso degli accadimenti ordinari.

Intuizione (Rip.): Una posizione del punto di unione. Anche: immediata comprensione, folgorazione intuitiva.

Inventario strategico: Elenco accurato delle proprie attività e dei propri interessi allo scopo di eliminare quelli che non sono essenziali alla propria sopravvivenza e al proprio benessere, in modo di ottenere un risparmio nel consumo dell'energia.

Io superiore (Rip.): Nucleo dell'uomo diviso in due parti, il lato destro (luminoso) e il lato sinistro (oscuro).

Ironismo (Rip.): Umorismo ironico. Modo in cui si manifesta l'Aquila.

Isola del tonal: Il conosciuto, tutti gli elementi appartenenti al

Primo Dominio.

Isola oggettiva (Rip.): La visualizzazione collettiva di un sito da parte degli antichi stregoni-sognatori del Messico e la sua ricreazione nell'immenso oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione.

Isolare un esploratore: Gli elementi presenti nei sogni possono nascondere le proiezioni degli alleati dell'Attenzione Zero interiore, che vengono individuate e isolate.

Isole percettive: Nello stato di intensa percezione si creano delle "isole di percezione" distaccate tra loro e dallo stato di normale percezione.

Ixlan (Rip.): Il principio indefinibile, indescrivibile, la fonte di ogni cosa. Anche: l'aspetto centrale dell'uomo.

Ixlanismo (Rip.): Una delle tre parti – la terza – della Scienza Arcana che costituiscono la Tradizione Stellare.

Lastra frontale: Sulla parte anteriore della bolla di proto-energia dell'uomo vi è uno scudo proto-energetico rigido che la protegge dagli assalti della forza rotante (v. *tumbadora*).

Lato luminoso dell'infinito: Volontà, onde di proto-energia che giungono dall'universo e che vengono recepite dal mago come una gioia universale.

Lato oscuro dell'infinito: Forza, onde di proto-energia che arrivano dall'universo e che vengono recepite dal mago come una tristezza universale.

Lavorio del silenzio interiore: Comincia con l'accumulo del 'silenzio' che inizia ad agire nell'attimo in cui si comincia ad accumularlo nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce fino al momento in cui il "silenzio interiore" si manifesta spontaneamente.

Lezioni per il lato destro: Gli insegnamenti che vengono impartiti agli allievi quando sono in stato di percezione normale, ossia lo stato di consapevolezza dovuto per ricevere gli insegnamenti che comprendono i concetti e le procedure di base.

Lezioni per il lato sinistro: Gli insegnamenti che vengono dati

agli allievi quando si trovano in stato di intensa percezione, ossia lo stato di consapevolezza dovuto per ricevere gli insegnamenti che comprendono procedure particolari e concetti elevati. Revisione Ripel: metodo d'insegnamento obsoleto con l'avvento della lingua scritta.

Lezioni per la parte centrale (Rip.): Gli insegnamenti che vengono impartiti agli apprendisti quando si trovano in stato di silente percezione, ossia lo stato di consapevolezza dovuto per ricevere gli insegnamenti che comprendono concetti derivanti dalla conoscenza silenziosa – priva del fastidioso intervento della lingua parlata – e procedimenti dettati dall'intento.

Libertà dello spirito del guerriero: Solo l'amore per la Madre Terra può concedere libertà allo spirito di un guerriero, e libertà è gioia, efficienza e abbandono dinanzi a ogni sorte.

Libertà totale (Rip.): Una posizione – area in alto – del punto di unione in cui si accende, parzialmente, la bolla di proto-energia. Anche: la consapevolezza-percettiva totale, ossia la liberazione finale, il dono dell'Aquila.

Linee del mondo: Linee rossastre verticali e orizzontali che escono dalla zona genitale delle guerriere, quando viene stimolato uno specifico punto all'altezza della loro coscia destra. Le guerriere si aggrappano a queste linee quando assumono lo shabodo aereo.

Linee parallele (Rip.): Le due barriere della percezione che separano il Regno della Prima Attenzione dal Regno della Quarta Attenzione e in mezzo, tra di esse, il Regno della Terza Attenzione.

Livelli di intensa percezione: Tre livelli. Lo stato di intensa percezione, lo stato di intensa percezione acuta e lo stato di intensa percezione più acuta.

Maestria della consapevolezza-percettiva (Rip.): Riguarda i tre processi di apprendimento (tre sistemi cognitivi), attinenti ai tre Domini. Consiste nell'apprendere come esercitare un controllo sistematico su se stessi (movimento del punto di unione) e sui tre Domini.

Mago (Rip.): Artista, esperto nell'arte di giocare.

Mago-viaggiatore: Solo vivendo come un mago-viaggiatore si può sopravvivere sulla "via magica". Il mago non ha nulla da temere, tutto ciò che ama, odia o desidera è rimasto alle sue spalle; tuttavia i sentimenti non muoiono mai né cambiano, ma egli va avanti, egli ha la 'via' da percorrere.

Maiz-pinto (Spa.): Chicchi di grano caricati energeticamente – potere personale – da un brujo, allo scopo di colpire i suoi nemici.

Manipolazione dell'anello di collegamento: Il mago consente al proprio pensiero di fare un balzo nell'inconcepibile, cioè di spezzare le proprie barriere percettive.

Mappa della percezione (Rip.): La "conoscenza percettiva" del conosciuto, dell'ignoto e dell'inconoscibile.

Maschera del Nagual: Il modo di apparire del Nagual, ma che in realtà cela la sua spietatezza.

Maya (Rip.): Il termine, in questo contesto, si riferisce al gruppo dei potenti, risalente a circa 13.000 anni fa.

Mescalito (Spa.): Un essere magico che insegna "il giusto modo di vivere" e come acquisire la saggezza.

Mistero interno-esterno (Rip.): Il vero mistero è dentro e fuori di noi; tutto ciò che si trova all'esterno dell'uomo, si ritrova al suo interno.

Modalità del tempo: Il fascio preciso dei campi di proto-energia recepiti.

Moderni maghi: Vedi Frank Ripel e il suo gruppo di guerrieri.

Moderni sciamani: Vedi don Juan e il suo gruppo di guerrieri.

Modi dell'intento: Tre modi. Il primo riguarda l'uomo comune che si trova intrappolato nella rete dell'intento senza avere il minimo controllo su ciò che gli sta accadendo; il secondo riguarda il mago che si mette in contatto con l'intento; il terzo riguarda il mago che è capace di manipolare l'intento a proprio piacimento.

Modifica (Rip.): Uno spostamento permanente del punto di unione all'interno della parte organica della grande fascia umana.

Modo di essere del guerriero: Il guerriero è un essere magico e spietato, un dissidente con gusti e modi estremamente raffinati. Egli è un essere metodico, razionale, esempio di sobrietà e, allo stesso tempo, rifiuta queste qualità per poter essere del tutto libero e aprirsi alle meraviglie e ai misteri dell'esistenza.

Mondi (Rip.): Sessantaquattro mondi nei cinquantatré solchi – Regni – della ruota spaziale.

Mondo Basso: Il Regno dell'Attenzione Zero.

Mondo dei sogni (Rip.): Una piccolissima zona del cervello dell'uomo. Anche: una posizione del punto di unione in cui si sperimentano i sogni.

Mondo del guerriero: Il guerriero tratta le cose che la gente fa – scudi protettivi – appropriatamente. Le cose del 'mondo' non possono essere più importanti del 'mondo'. E quindi il guerriero tratta il 'mondo' come un mistero senza fine e ciò che la gente fa come una follia senza fine.

Mondo magico (Rip.): Il mondo degli esseri magici, il Regno della Quinta Attenzione.

Morte come compagna insostituibile: Quando la conoscenza diventa una cosa terrificante, il guerriero si rende conto che la morte è la compagna insostituibile accanto a lui. Ogni particella di conoscenza che diventa potere ha la morte come forza centrale. La morte dà l'ultimo tocco e tutto ciò che è toccato dalla morte diventa potere.

Morte della personalità: Interruzione dell'ordinaria continuità dell'esistenza. Ogni mago deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, questo momento di cambiamento.

Morte della psiche (Rip.): Interruzione temporanea della normale percezione. Ogni mago deve ottenere – almeno una volta nella propria vita – lo stato di elevata percezione e di intensa percezione.

Morte del mago: Un mago è 'morto' quando per lui non c'è alcuna differenza tra l'essere solo o con gli altri.

Morte personale: Una macchia nera che si trova dietro la spalla sinistra di ogni uomo. Quando essa si traforma in un'ombra

fluttuante dell'identica forma e dimensione dell'individuo significa che la persona sta per morire.

Morte simbolica ma definitiva: Perdita totale dell'importanza personale che permette di ottenere la spietatezza (sobrietà).

Movimento del punto di unione: Il punto di unione, muovendosi, illumina migliaia di filamenti all'interno della bolla che, così illuminati, interagiscono con quelli esterni, dando luogo alla percezione.

Movimento laterale: Spostamento del punto di unione sulla superficie della bolla di proto-energia da un lato all'altro lungo la fascia ambrata dell'uomo. Su entrambi i bordi della fascia dell'uomo c'è un deposito di pattume morboso: immagini ipnagogiche (allucinazioni). Sul bordo destro si trovano interminabili visioni di attività violente, delitti. Sul bordo sinistro si trovano visioni di spiritualità, religione.

Movimento verso il basso: Spostamento del punto di unione verso il basso, dall'area della scapola destra all'area della zona lombare. Questa posizione implica una visione del nostro stesso mondo della vita quotidiana visto da una prospettiva diversa, quella della bestia.

Movimento verso l'alto (Rip.): Uno spostamento del punto di unione verso l'alto, dall'area tra le scapole all'area della sommità della testa.

Muovere il punto di unione: Le piante di potere, la stanchezza, la fame, la febbre, l'intento inflessibile e altre cose del genere hanno l'effetto di spostare il punto di unione.

Nagual (Spa.): Ciò che non si conosce tramite i cinque sensi, i mondi ignoti. Anche: il "lato sinistro" dell'uomo.

Nagual del tempo: La collettività inorganica.

Nagualismo (Spa.): Una delle tre parti – la seconda – della Scienza Arcana che costituiscono la Tradizione Stellare.

Nagual personale: L'essere inorganico.

Nagual quadriforcuto: Il Nagual cacciatore, la cui bolla di proto-energia è divisa in quattro sezioni.

Nagual triforcuto: Il Nagual sognatore, la cui bolla di proto-

energia è divisa in tre sezioni.

Nagual tri-quadriforcuto (Rip.): Il Nagual artista, la cui bolla è divisa in tre-quattro comparti, poiché una delle linee che divide le sezioni non è ben definita.

Nemici naturali: Cinque sono i nemici. Paura, Lucidità, Potere, Stanchezza, Morte.

Noccioli astratti: Ventuno sono i noccioli intenti – non-fare – che costituiscono il tema conclusivo dell'insegnamento. Essi sono "sfumature della percezione", gradi del nostro esser consapevoli dell'intento dell'Aquila. Anche: i mezzi con cui mozzare le "tremila teste" della presunzione.

Noccioli conoscitivi (Rip.): Nove temi esoterici che consentono di ottenere un punto di riferimento, cioè la possibilità di esaminare i misteri della magia.

Noccioli fondamentali (Rip.): Otto dei tredici noccioli intenti principali sono fondamentali. A questi otto se ne aggiunge un nono esterno al sistema degli otto.

Noccioli principali (Rip.): Tredici sono i noccioli intenti che costituiscono il tema principale dell'arte di apprendere. Essi sono "sfumature della percezione", gradi del nostro esser consapevoli dell'intento dell'Aquila.

Non-coinvolgimento: Il guerriero è pragmatico, non si lascia coinvolgere dal sentimentalismo, dalla nostalgia o dalla malinconia. Per lui esiste solo la lotta che non ha mai fine.

Non-fare (Rip.): Fare senza fare. Una manovra destinata a creare un blocco nella focalizzazione usuale della Prima Attenzione, un'interruzione nel continuum spazio-tempo del "primo anello del potere".

Non-pietà: Il guerriero è incapace di sentire compassione, in quanto non prova più alcuna pietà per se stesso. Senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione, la compassione non ha più senso.

Non-stato (Rip.): Vuoto interiore che riflette l'infinito.

Nulla deve essere certo: Il guerriero vive nella condizione in cui nulla è dato per certo e quindi rimane sul chi vive, sempre attivo, uno stato molto eccitante e misterioso in cui non sa

dove e quando salterà fuori il coniglio.

Oggetto di potere (Rip.): Ogni oggetto – come ad esempio i cristalli di quarzo – può diventare un oggetto di potere se caricato energeticamente da un mago.

Oltre la soglia: Varcata la soglia dell'infinito, un uomo non torna più indietro, la natura stessa dell'infinito pone un progetto davanti a lui e, volente o nolente, tutto ciò che accade in seguito non appartiene più al suo dominio, ma entra invece a far parte del regno dell'infinito.

Oppositore della morte: Antico stregone del Messico.

Opzioni degli sciamani: Posizioni del punto di unione.

Organizzare il sognare: Esercitare un controllo pratico e rigoroso sulla situazione generale di un sogno.

Padronanza dell'intento: Il controllo del movimento e del fissaggio del punto di unione.

Pagare i debiti: Il guerriero non si lascia alle spalle debiti non pagati, non deve nulla a nessuno. Egli paga con generosità, stile e con ineguagliata facilità ogni favore che gli viene reso. In questo modo si affranca dal fardello di essere in debito e si ritrova libero di avanzare.

Parlare con il cuore: Aprirsi al 'sentire' per connettersi con l'intento dell'infinito.

Passaggio finale (Rip.): I moderni maghi fissano il loro punto di unione nella posizione profonda della Quinta Attenzione e ciò consente a loro di sperimentare il fuoco dal profondo, il corpo fisico passa allo stato energetico (energia non-frammentaria) e il corpo inorganico si fisicizza.

Passaggio finale degli antichi veggenti (Rip.): Gli antichi veggenti fissavano il loro punto di unione nella posizione profonda della Quinta Attenzione e ciò consentiva di sperimentare il fuoco dal profondo, il corpo fisico si smaterializzava trasmettendo struttura alla bolla di proto-energia che assumeva una forma delineata, da energetica a struttura energetica.

Passi magici: Movimenti corporei particolari che riguardano

ogni singolo praticante e che differiscono da individuo a individuo. Essi consentono di ridistribuire l'energia vitale nei centri vitali, allo scopo di ottenere benessere fisico ed equilibrio mentale.

Patina lucente: Strato proto-energetico che avvolge la bolla dell'uomo, l'unico essere vivente dotato di tale strato.

Percezione: Solo una piccola porzione della bolla di proto-energia è illuminata dal punto di unione su cui convergono migliaia di filamenti accesi – provenienti dalle emanazioni dell'Aquila – che, attraversandolo, lo rendono luminoso e che accendono i corrispettivi filamenti all'interno della bolla, fornendo la percezione del mondo che conosciamo.

Percezione del confine: Modi diversi di percepire il confine tra il Tonal e il Nagual.

Percezione delle emanazioni: Si possono percepire come una sorta di pressione, come un boato, o come delle linee di luce.

Percezione divisa: Una posizione del punto di unione. In questa posizione si percepiscono simultaneamente due luoghi, uno con lo shabodo aereo e l'altro con il corpo fisico.

Percorrere la via del mago: Coloro che percorrono la "via del mago" devono farlo nel modo giusto. Devono essere vigili e in perfetto equilibrio con ogni altra cosa; devono avere rispetto e devono avanzare con assoluta sicurezza senza lasciare nulla al caso per poter incidere sull'esito degli eventi con la forza della loro consapevolezza e della loro inflessibile volontà.

Perdere la presunzione: Il mago, tramite il conseguimento della spietatezza, della spietatezza acuta e la sperimentazione della morte simbolica ma definitiva, perde completamente la presunzione (riflesso di sé) e acquisisce la sobrietà.

Perdita d'anima: Il corpo di intento di un apprendista viene catturato da un brujo.

Perdita della forma umana: La perdita della vecchia coesione energetica che consente di diventare un guerriero informe e di ricordare gli insegnamenti ricevuti nello stato di intensa percezione.

Persona completa: Chi non ha mai avuto figli e quindi con la bolla di proto-energia integra.

Persona incompleta: Chi ha avuto figli e quindi con una o più zone scure sulla bolla di proto-energia, all'altezza della pancia.

Pianta di potere (Rip.): Il Grande Segreto degli Antichi, la Droga che squarcia i Veli dello Spazio e del Tempo. In una città (Sabana de la Mar) della Repubblica Dominicana si trova una montagna e su di essa cresce la pianta di potere.

Piante di potere: Gli sciamani del Messico utilizzano due tipi di piante psicotrope. Una è il peyote (Lophophora williamsii) e l'altra è l'erba del diavolo (Datura inoxia). La prima porta a conoscere Mescalito, un ente protettore che insegna il "giusto modo si vivere", mentre la seconda conduce ai "poteri alleati".

Porta monumentale: La 'frattura' che si apre tra il Regno della Prima Attenzione e il Regno della Terza Attenzione.

Posizione del punto di unione: Sulla fascia ambrata dell'uomo, a circa tre quarti di distanza dalla superficie inferiore della bolla di proto-energia, si trova il punto di assemblaggio.

Posizioni gemelle: Quattro posizioni del corpo che consentono di realizzare l'Attenzione profonda del Sogno.

Possibilità minima: La consapevolezza-percettiva della propria connessione (anello di collegamento) con la conoscenza silenziosa dell'intento dell'infinito.

Possibilità umane: Tutto ciò che l'essere umano è in grado di conseguire come essere vivente.

Potenti (Rip.): Antichi artisti, esperti nell'arte di giocare.

Potere: La manipolazione dell'intento (forza-volontà).

Potere assoluto (Rip.): La manipolazione dell'intento totale (amore).

Potere concentrato dell'infinito (Rip.): Essere in grado di recepire la tristezza universale, la gioia universale e l'indifferenza universale.

Potere della parola: Nel mondo della magia, dove nulla va dato per scontato, la parola – essendo fissa – è definitiva e non si può cambiare, resta immutabile in eterno.

Potere dell'azione (Rip.): Nel mondo della magia, dove nulla va dato per scontato, l'azione – essendo fluttuante – non è definitiva e si può cambiare, resta mutevole in eterno.

Potere delle decisioni: Il guerriero con il potere delle sue decisioni è padrone delle sue scelte. È consapevole che la sua scelta è una responsabilità e che una volta fatta non c'è più tempo per rimpianti o per recriminazioni, le sue decisioni sono definitive.

Potere dell'infinito (Rip.): Triplice. Esso è dato dalla forza, dalla volontà e dall'intento.

Potere personale: Energia impersonale accumulata dal mago – uomo di conoscenza – che diviene energia personalizzata al suo servizio.

Precetti dell'agguato: Alla base dell'arte dell'agguato vi sono tre precetti.

Precetto del gioco (Rip.): Alla base dell'arte di giocare vi è un precetto.

Precisione del mago: Il mago non dice mai nulla per caso, sta molto attento a quello che dice agli altri, egli misura tutto ciò che dice e che fa.

Presagi: Eventi significativi prodotti dall'intento.

Pressione delle emanazioni (Rip.): Le emanazioni dell'Aquila esercitano un'enorme pressione sulle emanazioni interne delle bolle di proto-energia, però le superfici delle bolle isolano le emanazioni interne; così la pressione delle emanazioni in grande non può agire direttamente sulle emanazioni interne ma tende a fissarle, cioè a renderle più stabili affinché siano perfettamente allineate con quelle esterne.

Primo anello del potere: L'Attenzione del Tonal, ossia la capacità dell'individuo di collocare la sua percezione nel mondo della vita quotidiana, il conosciuto.

Primo Dominio (Rip.): Il Tonal. Esso è costituito da un Regno, quello della Prima Attenzione.

Principi dell'agguato: I cacciatori devono apprendere sette principi per applicare l'arte dell'agguato e un ottavo – o il primo in assoluto – per raggiungere la perfezione di tale arte.

Proto-energia (Rip.): Energia oscura-luminosa (nera-bianca) e totale (dorata). Essa è "forza-volontà" e "amore"; essa è proto-energia impersonale, ininterrotta, coesiva, vibrante. Nell'ambito della sua azione è conosciuta come "intento" e nell'ambito della sua manifestazione come "potere".

Proto-energia aliena (Rip.): Proto-energia cupa e sfrigolante. Essa viene definita "aliena" perché differisce per natura dalla proto-energia normale.

Punti di rottura (Rip.): Consentono di conseguire la morte del corpo, la morte della psiche e la morte della mente.

Punti percettivi (Rip.): Duemilaquattrocento punti sulla bolla tonda (bianca) e sulla bolla ovale (bianca); milleduecento sulla bolla a forma di lapide (verde); seicento sulla bolla a forma di lapide compressa (ambra); centoventi sulla bolla a forma umana (nera).

Punti principali nel corpo (Rip.): Sei punti. Sentire, parlare, ragione, intuizione, sapere, udire.

Punti principali nella bolla (Rip.): Sei punti. Intento (forza-volontà), volontà, forza, udire, percepire (o impropriamente sognare) e vedere.

Punto di unione: A fior di superficie della bolla di proto-energia dell'uomo splende un punto di intenso splendore – grande quanto una palla da tennis – che mette insieme e regola la percezione.

Qualità del mago: Il mago, in genere, è considerato come un personaggio eccentrico o addirittura folle, ma in realtà è un individuo estremamente sobrio e pragmatico. Egli possiede una mente equilibrata e un corpo sano, requisiti base per percorrere la "via magica".

Quinta Attenzione (Rip.): Essa è costituita da emanazioni di proto-energia diffuse in tutto l'universo spaziale, spazio-temporale e temporale.

Ragione: Una posizione del punto di unione. Anche: la facoltà intellettuale per cui l'uomo conosce, giudica e governa se

stesso.

Ragione acuta (Rip.): Una posizione del punto di unione.

Realtà separata: Qualsiasi altra realtà al di fuori del mondo percepito tramite i cinque sensi.

Regione della luce: La conoscenza segreta che riguarda la luce solare, il Sole, il giorno.

Regione della tenebra: La conoscenza segreta che riguarda la luce lunare, la Luna, la notte.

Regni inorganici (Rip.): Cinque Regni nella grandissima fascia organica-inorganica e sette Regni nelle sette grandi fasce inorganiche. In questi dodici Regni si trovano solo entità inorganiche.

Regno della Prima Attenzione (Rip.): Materia spaziale avvolta da proto-energia. Esso è costituito da una dimensione materiale, da due piani sottili e da diciassette energetici.

Regno della Quarta Attenzione (Rip.): Materia temporale avvolta da proto-energia. Esso è costituito da una dimensione materiale (mondo parallelo) priva di strati energetici.

Regno della Quinta Attenzione (Rip.): Materia spazio-temporale avvolta da proto-energia. Esso è costituito da una dimensione materiale (mondo gemello) e da sedici energetici. Tale Regno non possiede l'Abisso (controparte stabilizzante), ma in ogni modo è un Regno oggettivo perché sovrapposto al Regno della Prima Attenzione.

Regno della Seconda Attenzione (Rip.): Materia temporale avvolta da proto-energia. Esso è costituito da una dimensione materiale (mondo soggettivo) e da sedici energetici. Tale Regno non possiede l'Abisso (controparte stabilizzante) e per tale motivo è un Regno che si configura secondo l'esperienza del mago.

Regno della Terza Attenzione (Rip.): Materia spazio-temporale avvolta da proto-energia. Esso è costituito da una dimensione materiale (zona sulfurea) priva di strati energetici.

Regno dell'Attenzione Zero (Rip.): Materia temporale avvolta da proto-energia aliena, che si colloca nelle profondità del Regno della Terza Attenzione. Esso è costituito da due dimensioni materiali, ciascuna delle quali è costituita da sei

mondi, porosi e cavernosi. Dei dodici mondi, sei sono in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco.

Regola del Nagual: Esistono tre regole, una per ciascun tipo di Nagual.

Regole comportamentali del gioco (Rip.): Gli artisti devono attenersi a cinque regole comportamentali per applicare l'arte di giocare e una sesta – o la prima in assoluto – per raggiungere la perfezione di tale arte.

Restringere il tonal: Cogliere di sorpresa il tonal ("lato destro") dell'apprendista, facendogli perdere il controllo.

Riacquistare l'integrità: Il guerriero vuoto – colui che ha avuto figli – deve riacquistare la sua integrità proto-energetica e per farlo deve riprendersi il 'filo' che gli è stato tolto (v. *filo dello spirito*).

Ricapitolazione: Tre tipi di ricapitolazione. La formale e rigida, l'esaustiva e perfetta, la fluida e impeccabile. Revisione Ripel: sette tipi di ricapitolazione; l'essenziale, l'esaustiva e perfetta, la fluida e impeccabile, la riorganizzante, la complessiva, la vitale, la complessiva approfondita.

Ricettacolo (Rip.): Gli alleati possiedono bolle di proto-energia chiamate 'ricettacoli', sono coscienti e il loro punto di unione – che non possiede le caratteristiche peculiari di quello dell'uomo – è dislocato a seconda del tipo di entità.

Rimozione (Rip.): Una torsione del punto di unione con relativa trasformazione della forma della bolla di proto-energia.

Ripagare lo spirito dell'uomo: Se non si può ripagare qualcuno per ciò che ha fatto, ci si può sdebitare aprendo un conto in favore dello spirito umano, ovverosia facendo del bene a qualcun altro.

Ripulitura dell'anello di collegamento: Consente al mago di sapere senza conoscere, ossia d'intuire tutto e senza sbagliare. Errore ci può essere solo nel caso dell'intervento dei sentimenti personali che possono oscurare l'anello di collegamento.

Ripulitura del tunnel di collegamento (Rip.): Consente al mago di sbloccare il "punto di otturazione" per ripulire il tunnel –

collega la consapevolezza profonda a quella superficiale – dalle formulazioni irrisolte del suo essere.

Risistemazione dell'uniformità e della coesione: Assumere una nuova forma e coesione nei Regni delle altre Attenzioni.

Rispetto del guerriero: Un guerriero tratta tutto con rispetto e non calpesta nulla a meno che non lo debba fare.

Risultati del gioco (Rip.): Gli artisti, applicando le cinque regole comportamentali del gioco, ottengono tre risultati.

Risultati dell'agguato: I cacciatori, applicando i sette principi dell'arte dell'agguato, ottengono tre risultati.

Rivisitazione degli atti degli sciamani: Analisi sistematica che consente di stabilire un "punto di riferimento", ossia fornisce la possibilità di esaminare il 'progetto', i ventuno noccioli intenti (i ventuno non-fare).

Rivisitazione formale: Riesamina da parte del maestro di tutti i passi percorsi dall'apprendista per rendergli durevole la conoscenza.

Rivisitazioni formali: Resoconti che il maestro fa, di tanto in tanto, agli apprendisti e che riguardano tutto ciò che ha detto o fatto.

Rivivere l'accadimento: Richiamare alla mente – in toto – l'esperienza (v. *cerimoniere*).

Ruota del tempo: Le creature viventi sono costrette a vivere nel loro solco temporale, ma chi è al di fuori della ruota del tempo può guardare nei vari solchi.

Ruota spaziale (Rip.): Costituita da cinquantatré solchi – Regni – che coesistono in quell'universo chiamato pianeta Terra.

Sapere: Permette di sapere senza conoscere, cioè la conoscenza silenziosa priva di parole al di là della capacità di capire.

Sapersi fermare: Una delle qualità del guerriero è sapere il momento in cui bisogna fermarsi.

Sceneggiata (Rip.): Commedia divina (v.).

Sciamano: Cacciatore, esperto nell'arte di cacciare.

Scintillio degli occhi: Gli occhi dei guerrieri brillano – essendo la spietatezza una posizione del punto di unione – e più sono

lucenti più spietato è il guerriero.

Scissione dell'Io superiore (Rip.): L'Io superiore del mago si scinde in due parti nelle esperienze in cui si sperimenta la duplice percezione.

Scivolare nel lato sinistro (Rip.): La coscienza del mago deve ruotare verso sinistra. Solo così si può assumere i corpi energetici spazio-temporali e temporali.

Sconfiggere la morte: Il mago sconfigge la propria morte e la morte riconosce la propria sconfitta lasciandolo libero da ulteriori sfide.

Secondo anello del potere: L'Attenzione del Nagual, cioè la capacità dell'individuo di collocare la sua percezione in mondi inconsueti, l'ignoto.

Secondo Dominio (Rip.): Il Nagual. Esso è costituito da cinque Regni, numerati da zero a cinque, escludendo il primo.

Segnali: Consensi del mondo da parte dell'intento.

Segni: Indicazioni dell'intento.

Senso di immortalità: Gli uomini comuni si comportano come se fossero immortali e questo è un gesto di arroganza infantile; invece i maghi si comportano come se ogni giorno fosse il loro ultimo giorno sulla Terra, consci che tutto è effimero.

Sentire: Una sensazione vaga ma familiare, è sapere qualcosa senza il minimo dubbio.

Sfida del guerriero: Un guerriero non può rimpiangere nulla né lamentarsi di nulla. La sua vita è una continua sfida.

Shabodo acqueo (Rip.): Il corpo temporale che riguarda sei dei dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero.

Shabodo aereo (Rip.): Il corpo temporale che riguarda il Regno della Quarta Attenzione.

Shabodo igneo (Rip.): Il corpo temporale che riguarda sei dei dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero.

Silenti (Rip.): Antichi sciamani, coloro che silenziosamente passano, poiché quando agiscono non si fanno sentire.

Silenzio interiore: Un momento ancor più silente di quello in cui si sospende il dialogo interno. È uno stato speciale della percezione umana in cui è assente il normale sistema cognitivo

(pensiero-verbalizzazione). In questo stato di percezione si vive a un livello diverso di consapevolezza: il corpo fisico funziona normalmente, ma la consapevolezza diventa più acuta; le decisioni sono immediate perché nascono dalla conoscenza silenziosa.

Sobrietà: Una naturale propensione all'analisi e alla comprensione che getta un ponte tra le contraddizioni e ne svela il contenuto.

Soglia dell'infinito: Separa il mondo comune da quello magico.

Sognare: Un modo per manipolare i sogni comuni, al punto che non valgono più i consueti criteri di differenziazione tra sogno e realtà.

Sognare insieme: La condivisione del medesimo sogno.

Sognare per l'agguato: Visualizzazione, durante il giorno, di uno specifico argomento e sua riproduzione in stato sogno, affinché si realizzi di giorno.

Sognatore: Esperto nell'arte di sognare.

Sognatori dell'abisso (Rip.): Gli stregoni concentrati sul lato oscuro dell'Attenzione del Sogno.

Sognatori dell'infinito (Rip.): Gli sciamani concentrati sul lato luminoso dell'Attenzione del Sogno.

Sogno concreto: Più è profondo il movimento del punto di unione più il sogno è concreto.

Sogno della percezione: L'azione di aprire una breccia tra un Regno e un altro.

Sospendere il giudizio: La capacità di interrompere il proprio modo di pensare per aprirsi a una nuova concezione del mondo.

Spaccatura sulla bolla: La divisione della percezione produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di proto-energia del praticante.

Spiegare le ali della percezione (Rip.): Apertura della bolla di percezione, ossia la fluttuazione tra il Tonal e il Nagual, passando per l'Ixlan. Anche: attivazione completa dei sei punti principali del corpo fisico.

Spietatezza: Una posizione del punto di unione, perdita parziale del riflesso di sé.

Spietatezza acuta (Rip.): Una posizione del punto di unione, ulteriore perdita del riflesso di sé.

Spietatezza del guerriero: Non è ferocia ma sobrietà.

Spina dorsale del guerriero: Umiltà e efficienza, l'agire senza aspettarsi nulla e far fronte a qualsiasi cosa si prospetti.

Spinta della Terra: Un potente impulso proveniente dalla consapevolezza della Terra per far percepire i cinque Regni inorganici della grandissima fascia umana.

Spinta della tumbadora: Un potente impulso proveniente dalla forza rotante che consente di far percepire i sette Regni inorganici delle sette grandi fasce.

Spinta del mago: Il mago deve essere sempre pronto a spingersi fino all'estremo per penetrare i grandi segreti universali e per mettere in opera i superiori piani divini. Per realizzare ciò, egli deve avere volontà, conoscenza, forza e amore; essi gli fanno sorgere quel profondo sentimento, quella voce interiore che gli dice che si può sopravvivere soltanto con il superamento di se stessi.

Spirito del guerriero: Il guerriero non conosce né il lasciarsi andare né il lagnarsi, né conosce il vincere o il perdere. Lo spirito di un guerriero conosce solo il lottare e ogni lotta è l'ultima battaglia del guerriero sulla Terra.

Stampo dell'uomo: Un'enorme immagine statica che raggruppa un fascio particolare di fibre luminose. Questo fascio di luce è in relazione alla vita organica e si manifesta come una splendente luce color ambra. Esso è il prototipo dell'uomo, la sua fonte, la sua matrice.

Stare in guardia: Il guerriero è costantemente in guardia contro la grossolanità del comportamento umano. Egli non rimane mai sulla strada ad aspettare di essere fatto fuori, perciò riduce al minimo le sue probabilità di imprevisto.

Stato d'animo del guerriero: Il guerriero agisce entro lo stato d'animo appropriato.

Stato di elevata percezione: Lo stato di consapevolezza – precursore dello stato di intensa percezione – in cui la mente è ancora in grado di ricordare quanto è successo, anche se

si vive in uno stato alterato simile al sogno.

Stato di intensa percezione: Lo stato di consapevolezza non ordinario in cui le informazioni vengono intensamente immagazzinate, distaccate tra loro e dallo stato di normale percezione; la mente è incapace di ricordare quanto è successo quando si ritorna nello stato di consapevolezza normale.

Stato di percezione alterata: Lo stato di realtà non ordinaria in cui la consapevolezza subisce un'alterazione percettiva.

Stato di percezione normale: Lo stato di consapevolezza necessario per affrontare la vita d'ogni giorno.

Stato di percezione silenziosa: Lo stato di consapevolezza – silente percezione – necessario per interagire con la conoscenza silenziosa dell'infinito.

Stato di veglia alterata (Rip.): Lo stato di consapevolezza in cui si utilizzano le piante di potere.

Stile del mago: Il mago ha bisogno di valore, di raffinatezza, di forza e, sopra ogni cosa, di sobrietà. Queste quattro qualità danno come risultato lo stile.

Storia sciamanica: Fornisce un'idea di com'erano gli sciamani di una volta, in modo che si possa riconoscere quel che facevano per adattare i propri pensieri e le proprie azioni agli edifici dell'intento.

Storie di potere: Storie sciamaniche che sono strutturate sui noccioli astratti (noccioli intenti).

Stregone: Sognatore, esperto nell'arte di sognare.

Surrogato della consapevolezza B (Rip.): Copia della genuina consapevolezza che viene generata da un'esaustiva e perfetta ricapitolazione.

Sussurro dell'intento: L'intento dell'infinito – utilizzando un maestro – divide il guerriero a livello percettivo.

Svegliare il potere: Il maestro-cacciatore deve dichiarare le sue intenzioni senza, però, svelare il fine reale agli allievi, i destinatari della sua azione.

Sviluppare il sognare: Esercitare un controllo sistematico sui propri sogni e contemporaneamente rafforzare la propria Attenzione del Sogno.

Sviluppo del guerriero: Il guerriero sviluppa armoniosamente un perfetto equilibrio tra la ragione e il sapere.

Svuotare se stessi: Il guerriero non tiene niente per sé e ciò lo porta ad abbandonare la fortezza dell'ego.

Tacca: Sulla bolla di proto-energia dell'uomo possono essere prodotte due tipologie di tacche, la temporanea (cavità) e la permanente (fessura).

Tappe del sognare (Rip.): Otto tappe che devono essere conquistate dal sognatore per sviluppare l'Attenzione del sogno.

Tempo del mago: Il mago non ha tempo da perdere e quindi agisce di conseguenza.

Terzo anello del potere (Rip.): L'Attenzione dell'Ixlan, cioè la capacità dell'individuo di collocare la sua percezione in diretto contatto con l'inconoscibile.

Terzo Dominio (Rip.): L'Ixlan. Esso è privo di Regni, è la Quinta Attenzione.

Testimoni senza pregiudizi: I guerrieri sono al mondo per svelare e capire il mistero dell'essere umano. È questa la meta più alta.

Tiranno: Si distinguono diversi tipi di tiranno, il Grande Tiranno (Aquila), il Tiranno (Uomo Nagual) e svariati tipi di tiranni umani, a partire dal piccolo tiranno.

Tocco del guerriero: Una mano dal tocco leggero. Il guerriero non lascia tracce né impronte. È questa la sfida che gli viene proposta.

Toltechi: Il termine, in questo contesto, si riferisce alla stirpe di don Juan, risalente a circa 500 anni fa.

Tonal (Spa.): Il "lato destro" dell'uomo. Ciò che si conosce per mezzo dei cinque sensi, ovverosia il mondo conosciuto in cui è presente l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale).

Tonal del tempo: La collettività umana.

Tonal perfetto: Un corpo fisico equilibrato e armonioso.

Tonal personale: L'individuo organico.

Totalità del lato destro: Nell'uomo la totalità del suo lato destro è costituita da due parti; metà della totalità è il centro ultimo della "ragione" e l'altra metà è il centro ultimo del "sapere".

Totalità dell'essere (Rip.): L'individuo è composto di tre parti, il tonal, il nagual e l'ixlan.

Traguardi del guerriero: Tredici traguardi. Infrangere le proprie abitudini di vita, assumere la morte come consigliera, cercare la perfezione del proprio essere, assumere la responsabilità delle proprie decisioni, porsi in equilibrio con il mondo e per farlo si deve essere inaccessibili, agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra, dover credere, amare la Terra, rendersi accessibile al potere, assumere un modo particolare di camminare durante il giorno e un modo particolare di correre al buio di notte, la capacità di accumulare il potere, liberarsi dal fardello di essere in debito e nel dire grazie, conseguire la morte simbolica ma definitiva.

Traguardi dell'uomo di conoscenza: Sei traguardi. Cancellare la storia personale, conseguire la morte della psiche, padroneggiare l'intento dell'Aquila, conseguire la morte della mente, accumulare il silenzio, conquistare il non-stato del mago.

Trasferimento (Rip.): Uno spostamento del punto di unione nelle sette grandi fasce inorganiche o nelle quaranta grandi fasce di sola forma.

Trasferimento dell'Io superiore (Rip.): Nelle esperienze in cui viene coinvolto il nagual (il "lato sinistro" dell'uomo) l'Io superiore si trasferisce nella consapevolezza B.

Tremore nell'aria: La terza manifestazione – o la prima in assoluto – del potere dell'infinito.

Tristezza del mago: La tristezza non nasce dal depauperamento, non sorge dal perdere le cose; essa nasce dal lato oscuro dell'*infinito*, onde di energia che giungono dall'universo.

Tumbadora (Spa.): La forza rotante della morte (v. *forza rotolante*).

Uccello della libertà: La possibilità che viene data all'uomo di

percorrere il “cammino del guerriero”.

Ultima battaglia sulla Terra: Il guerriero agisce sapendo di non avere tempo, perciò i suoi atti hanno un particolare potere, i suoi atti hanno un senso di eternità, specialmente quando sa che i suoi atti sono la sua ultima battaglia a cui dà il dovuto rispetto. Pertanto è naturale che il suo ultimo atto sulla Terra sia il meglio di lui stesso.

Umiltà del guerriero: L’essere senza macchia ai propri occhi e per esserlo si deve essere impeccabili nel proprio sentire e nelle proprio agire.

Unico degno avversario: La morte è l’unico degno avversario, lo sfidante per eccellenza dell’uomo. Gli uomini nascono per accettare questa sfida. I maghi lo sanno, gli uomini comuni no.

Uniformità: La condivisione della stessa configurazione strutturale.

Uomo dei sogni (Rip.): Don Juan allo stato inorganico.

Uomo dell’est: È lo studioso, completamente impegnato nel compimento del suo dovere.

Uomo dell’ovest: È l’uomo che trama dietro le quinte, impenetrabile e misterioso.

Uomo del nord: È l’uomo d’azione, incostante e divertente.

Uomo del sud: È l’assistente, cupo e misterioso.

Uomo di conoscenza: Un uomo che – senza affrettarsi e senza esitare – è arrivato fin dove ha potuto nello svelare i segreti della conoscenza e del potere.

Uomo Nagual: Un uomo con uno speciale tipo di struttura proto-energetica.

Vagina cosmica: Breccia dimensionale tra il Tonal e il Nagual.

Varchi del sognare: Nove porte sperimentate come ostacoli che i sognatori devono varcare per raggiungere la perfezione nella pratica del sognare. Revisione Ripel: i varchi sono divisi tra otto tappe e otto conquiste.

Variazione (Rip.): Uno spostamento del punto di unione nella parte inorganica della grande fascia umana.

Vaso (Rip.): I minerali possiedono una bolla di proto-energia a

forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il punto di unione che regola la percezione.

Vecchiaia (Rip.): Il quarto nemico naturale – la "stanchezza" – nell'aspetto della "vecchiaia".

Vedere: La capacità di percepire l'essenza – proto-energia – delle cose del mondo.

Vedere insieme: La condivisione della stessa visione percettiva.

Veggente: L'uomo che 'vede'.

Via che ha un cuore: Il mago percorre la "via magica" ed è una sola cosa con essa; egli trova completa soddisfazione e realizzazione personale in ciò che fa.

Via del cuore (Rip.): La via che porta all'immortalità.

Via del guerriero: La "via del sapere e del potere", la spina dorsale dell'arte di apprendere.

Via del mago: È la gloria suprema dell'iniziato, il contributo più alto, l'essenza della sua sobrietà. Essa consiste in una struttura edificata per sostenere il corpo, la psiche e la mente dell'uomo nel suo ruolo d'iniziato alla magia, così da renderne più facile e significativo l'agire.

Via del sapere e del potere: Solo da guerrieri si può resistere sulla via del sapere e del potere.

Viaggio definitivo: Il 'viaggio' che ogni essere umano deve intraprendere al termine della sua esistenza. Anche: il 'viaggio' che il mago intraprende tramite la sua morte, il corpo fisico invece di decomporsi si trasforma in pura energia e il corpo inorganico si fisicizza.

Viaggio supremo: Il viaggio finale del mago.

Via magica (Rip.): Il cammino iniziatico del mago.

Vigilanza sognante: Focalizzazione della propria attenzione sulle componenti del sogno, le immagini diventano più consistenti.

Virtù del guerriero: Consiste nel mantenere vivo il ricordo di tutto ciò che l'ha toccato e il cui unico modo di dire grazie e addio è quell'atto di magia che gli consente di conservare nel suo silenzio qualunque cosa abbia amato.

Visione nitida: La percezione della proto-energia come fluisce nell'universo.

Vita del mago: Non ha la possibilità di essere fredda, solitaria, triste, priva di sentimenti perché è fondata sul suo affetto, sulla sua devozione, sulla sua dedizione a chi egli ama ed egli ama con infocata passione la Madre Terra, l'origine di tutto quello che siamo; l'essere a cui tutti fanno ritorno.

Vivere da guerriero: È la colla che tiene insieme ogni cosa in un mondo di mago. Esso consente di essere senza macchia ai propri occhi, cioè di essere impeccabili nelle proprie azioni – fare del proprio meglio in qualsiasi cosa in cui si sia impegnati – e nel proprio sentire.

Vivere strategicamente: Il guerriero vive strategicamente la sua vita, per lui la vita è un esercizio di strategia. Il potere delle sue decisioni definitive lo rende capace di scegliere senza rimpianti e quello che sceglie è sempre strategicamente il meglio, così compie tutto quello che deve compiere con efficienza.

Voce dell'intento: La voce proveniente dalle emanazioni dell'Aquila.

Voce del profondo: Una posizione del punto di unione. In questa posizione si entra in contatto con la propria consapevolezza B.

Voladores (Spa.): Predatori neri alieni, entità parassitarie; le bolle di proto-energia nera di esseri senzienti vissuti su altri pianeti. Essi – dopo il sopraggiungere della morte fisica – giungono sulla Terra e ogni singola entità si collega a ciascun singolo essere umano, per mezzo di un tentacolo allungabile che inserisce nella bolla dell'uomo – all'altezza dell'ombelico – al momento della sua nascita.

Volare sulle ali dell'intento: La possibilità di passare da un Regno a un altro.

Volizione silenziosa (Rip.): Il potere del pensiero-intento.

Volontà: Energia impersonale che proviene dalle emanazioni dell'Aquila, Il lato luminoso dell'infinito. Anche: energia che si colloca al di sopra dell'ombelico dell'uomo.

Vuoto interiore: Il mago sa di avere la possibilità di fondersi con l'aspetto attivo dell'infinito e semplicemente lo fa. Il risultato

finale è il vuoto interiore, uno spazio vacuo che non riflette il mondo, ma l'infinito.

Zona sulfurea: Un paesaggio desertico con dune giallastre simili a zolfo, il Regno della Terza Attenzione. Al centro di esso un altipiano, sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo.

Zone in cui scorre l'energia vitale: Nove zone. Collo, petto, braccia, spina dorsale, addome, inguine, gambe.

Parte Terza

Magia naturale e alchemica

I vocaboli contenuti in questa terza parte del dizionario esoterico sono in rapporto alla magia naturale e alla magia alchemica, come trattate da Frank G. Ripel.

III

Glossario

(Rip.) dopo una parola indica un'affinità speciale con il sistema magico del Ripel; per esempio *Seth* (Eg./Rip.) significa che 'Seth' è una parola egiziana che ha un riferimento Ripeliano.

Af: Africano
Ca: Caldeo
Cro: Crowleyano
Eb: Ebraico
Eg: Egiziano
En: Enochiano
Gr: Greco
La: Latino
Lov: Lovecraftiano
Rip: Ripeliano
Scr: Sanscrito
Spa: Spagnolo

Aangohr (Rip.): Rituale in tre versioni. La prima versione consente di trasmutare il corpo fluidico e l'aura; la seconda di evocare l'energia nera di morte (Serpente Nero); la terza di invocare le Cento Fiamme Viventi, cioè l'Essenza della Divinità più pura.

Abisso: Il Tunnel nero. La seconda dimensione – a livello sottile – all'interno della Terra.

Abracadabra: Formula magica. La parola deriva dall'arabo "Abra Kadabra" che significa "Fa' che le cose siano distrutte".

Abrahadabra (Cro.): Corretta grafia di Abracadabra. La formula della Grande Opera nel suo aspetto magico. Essa è la Parola dell'Eone di Horus (Marte).

ABRAHADABRASh (Rip.): La formula di Ra-Hoor-Khuit. Essa è la parola del Logos dell'Eone di Horus.

Abraxas: Il nome del Logos dell'Eone di Horus. Il dio Sole, Ra-Hoor-Khuit, Lucifero.

Adepto: Membro attivo di un Ordine esoterico.

Agapé (Gr.): La formula dell'Amore. Si pone in rapporto all'Eone di Maat ed è una parola che significa "Amore".

Agapeici: Coloro che praticano il Culto Stellare dell'Età dell'Oro.

Aiwas: Entità preter-umana di origine bellatrixiana che dettò il Liber Legis ad Aleister Crowley.

Aiwass: Nome di un'entità che viene menzionata nel Liber Legis e che s'identifica nel ministro di Hoor-paar-Kraat. Anche: il Sacrosanto Angelo-Demone Custode di Aleister Crowley.

Aiwaz: Variante grafica del nome "Aiwass" che fu formulata da Aleister Crowley come tentativo di distinguere il suo Santo Angelo Guardiano dall'entità preter-umana che trasmise il Liber Legis.

AL (Ca.): "Dio". Anche: la parola-chiave del Liber Legis (Liber AL vel Legis).

Albero della Conoscenza del Bene e del Male: L'Albero dalle dieci Sfere di Satan, il Serpente della Conoscenza.

Albero della Morte: L'Albero dalle tredici Sfere negative di Choronzon, il verme dell'inferno. Anche: i Tredici Globi di Yog-Sothoth.

Albero della Vita: L'Albero dalle dodici Sfere di Lucifero, il Serpente della Saggezza.

Albero dell'Immortalità: L'Albero dalle diciotto Sfere di Onar, il Serpente d'Oro.

Aleister Crowley: Magista (1875-1947), nato a Leamington. Il

suo nome era Edward Alexander Crowley. Reincarnazione di Eliphas Levi.

Al-Gabal (Ca./Rip.): "Il Dio della Montagna". Divinità solare di origine siriana, analoga alla divinità solare romana nota come il "Sol Invictus".

Alnilamaidi (Rip.): Noti in ufologia come i "Blu". Una razza extraterrestre di semi-dèi che vive su un pianeta presso la stella Alnilam nella Cintura di Orione.

Alnitakiani (Rip.): Razza extraterrestre di dèi che vive su un pianeta presso la stella Alnitak nella Cintura di Orione. Matrice razziale Nyarlathotep.

AM (Rip.): "Amore". Anche: la parola-chiave del Liber AHBH (Liber AM vel Legis).

Amenta (Eg.): Il Regno dei Morti, a occidente.

Andromediani (Rip.): Conosciuti in ufologia come i "Nordici" (a questa categoria appartengono anche i Pleiadiani). Una razza di dèi – linea insettoide – che vive su un pianeta presso la stella Sirrah nella costellazione di Andromeda.

Angelo-Aquila: Entità prodotta, l'11 aprile 1997, dalla mutazione dell'aura della Terra. Essa rappresenta l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita.

Angelo-Demone Custode: Archetipo-Stella.

Anima: Il corpo fluidico, la matrice del corpo fisico.

Anima gemella: La perfetta controparte energetica di un essere umano.

Antanione (Rip.): Ione androgino non-atomico. L'interazione di uno ione positivo (catione) e di uno ione negativo (anione) produce – a livello sottile – un corpuscolo non-atomico (ione androgino) di carica electrom concentrata 6.

Antichi: Gli antichi dèi stellari della costellazione di Orione.

Anticristo: Anti-unto. Chi si oppone al Dio-Padre Jehovah.

Anticristo-Luce: Anticristo rosso. Trattasi della prima Bestia, la Grande Bestia 666, il Toro Rosso "Behemoth" (est) che sale dalla terra, principalmente connesso al Cavaliere rosso (est).

Anticristo ombra: La proiezione distorta dell'Anticristo-Luce.

Anziani di Sion: Corporazione occulta costituita da Trentasei ebrei-capitalisti che progettano la conquista del mondo.

Aoùr bianco: Energia electromatica bianca (carica 6).

Aoùr nero: Energia electromatica nera (carica concentrata 6).

Apocalisse di Giovanni: La "Rivelazione" secondo Giovanni.

Apocalisse omnia: "Il Libro dei Sette Sigilli". Esso è costituito da sette Apocalissi a cui si aggiunge un'ottava di supporto che va a costituire il "Libro degli Otto Sigilli" e una nona di completamento alla sesta e alla settima Apocalisse.

Apocalissi: Otto Rivelazioni. Nera (alkaida), Verde (andromediana), Bianca (kruichiana), Rossa (alnitakiana), Luce (oxiana), Gialla-duplice (draconia-argoniana), Ombra (rettiliana).

Apocalypsis Lucifer (La.): L'unico Testo Sacro scritto dalla mano di Lucifero in persona.

Apophis (Gr.): Il Demone-Serpente (Pitone) del mondo oscuro. Il suo nome appare per la prima volta nella VII dinastia egizia, in sostituzione al Drago Nero Typhon.

AR (Ca./Rip.): "Luce". Anche: la parola-chiave del Liber LUX (Liber AR vel Legis).

Arca dell'Alleanza Celeste: Un particolare disco volante che venne collocato da Thor e Nhar, quattro miliardi e mezzo di anni fa, nelle viscere della Terra. Esso si trova sotto la città di Herat in Afghanistan ed è una specie di computer intelligente dalle molteplici funzioni, capace di controllare lo sviluppo della vita sul pianeta Terra.

Arca dell'Alleanza terrena: Un forziere che al tempo della III dinastia egizia conteneva l'Occhio di Râ (Globo di energia – t*h*eerium dorato) e dei rotoli su cui erano scritte delle formule magiche che consentivano di mettersi in contatto con l'Arca dell'Alleanza Celeste. In seguito, i rotoli furono trafugati da Mosè e non furono mai più ritrovati. Infine, nell'anno 2012, l'Occhio di Râ venne trasmutato (t*h*eerium platinato) e nascosto in Italia.

Archetipi: Nell'inconscio collettivo risiedono sette archetipi a destra, uno al centro e dieci a sinistra.

Argonia (Rip.): Le otto isole che emergeranno dal mare, una

nell'oceano Pacifico e sette nell'oceano Atlantico.

Argoniani (Rip.): Coloro che praticano il Culto Cosmico-Stellare dell'Età del Platino ancor più splendente.

Aristocrazia socialista: La società perfetta dei Singhariani. Essa è costituita da individui pacifici – non esistono atti di violenza d'alcun genere – che partecipano collettivamente al benessere sociale, poiché tutti possiedono gli stessi beni e non vi è alcuna disparità di diritti e di doveri. Tutti perseguono lo stesso fine, lo sviluppo spirituale del proprio essere, il vero concetto di Aristocrazia.

Arpocrate (Gr.): Il primo Hadit visibile universale. Anche: una forma di Heru-pa-Kraath (v.).

Astrologia: Usa uno schema fisso che si basa sul percorso del Sole attraverso le dodici case (settori di 30° ciascuno) del circolo zodiacale e ogni casa è contraddistinta da uno dei dodici segni zodiacali. Inoltre, ogni settore è diviso in tre parti uguali per un totale di trentasei parti (decani). Infine, da osservare, che il Sole attraversa tredici costellazioni e la tredicesima – costellazione doppia di Ofiuco-Serpentario – è collocata tra lo Scorpione e il Sagittario, a rappresentare il centro del circolo, l'immobilità del tempo.

Atavismi energetici: I parenti-antenati. Enti indipendenti che si generano nel momento della morte degli individui e che possiedono la memoria e il potere (energia) dei defunti.

Atlantide: Civiltà dell'Età dell'Oro, sorta a ovest, nell'oceano Atlantico. Iniziata circa 30.000 anni fa e terminata circa 13.000 anni fa.

Atu (Eg.): "Casa". Un termine usato in magia per designare i 24 Arcani maggiori dei Tarocchi.

Aumgn (Cro.): La formula della continuità della Natura tramite il suo moto ondulatorio.

Aura: Emanazione energetica del corpo fluidico che s'irradia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza a forma ovoidale.

Automa: Ente indipendente che si genera nel momento in cui l'uomo abbandona la sua terra natia e che il mago deve

distruggere.

Azathoth (Lov.): Il Caos Protoplasmico che ribolle al centro dell'universo, il Dio cieco che esplode senza fine. Suo analogo: il secondo Hadit visibile universale.

B.A.B.A.L.O.N. (Cro.): Il nome-formula della Donna Scarlatta nell'aspetto oscuro. Si colloca in rapporto all'Eone di Iside e significa "Porta del Sole".

B.A.B.A.L.On. (Rip.): Il nome-formula della Donna Scarlatta nell'aspetto luminoso. Si colloca in rapporto all'Eone di Maat e significa "Porta del Sole".

Babalon bianca: La Donna Scarlatta. La dea bianca: Sophia, Maat, Ishtar.

Babalon blu: La Donna Scarlatta inorganica. La dea blu: Nat*h*is, Sophia, Maat, Ishtar.

Babalond (En.): Parola che compare nella settima chiamata enochiana e che significa "Meretrice".

Babalon nera: La Donna Scarlatta. La dea nera: Tanit.

Babalon rossa: La Donna Scarlatta. La dea rossa: Ta-Urt.

Babalon verde: La Donna Scarlatta. La dea verde: Nahemah, Lilith.

Babilonia: Letteralmente "la Porta degli Dei". Babilonia è la Città Celeste, amata e venerata dai Giusti.

Baphomet: L'immagine del Diavolo disegnata da Eliphas Levi. Revisione Ripel: "Baphometh" (corretta grafia).

Baphomex (Rip.): Entità alchemica. La Guardiana dell'Ordine del Tempio (O.C.I.).

B.A.P.H.O.M.T.r. (Rip.): La formula del Diavolo. Si colloca in rapporto a Baphometh.

Barra bipolare: Convertitore. Esso consente di realizzare la conversione di densità tra il corpo fisico e il corpo divino.

Barretta bianca: Campo di forza bianco fatto di t*h*eerium dorato. Simboleggia la "vita". Esso agisce sulla mente.

Barretta nera: Campo di forza nero fatto di t*h*eerium dorato. Simboleggia la "morte". Esso emana una Fiamma verde e proietta delle entità nere che incarnano la Morte magica

naturale.

Barretta rossa: Campo di forza rosso fatto di t*h*eerium dorato. Simboleggia la "forza". Esso fortifica il corpo.

Barretta verde: Campo di forza verde fatto di t*h*eerium dorato. Simboleggia "l'immortalità". Esso emana un'energia verde che assume la forma di un'entità femminile.

Behemoth (Eb.): La Grande Bestia, il Toro della terra. Il Toro di Luce dimora nel deserto di Dendain, a est, a guardia del Giardino dei Giusti.

Behemoth nero: Il Toro Nero, associato alla tenebra, a Hoor-paar-Kraat, al Sole Nero, a Satan.

Behemoth rosso: Il Toro Rosso, associato alla luce, a Ra-Hoor-Khuit, al Sole Rosso, a Lucifero.

Bestia che sale dall'Abisso: "Yog-Sothoth".

Bestia che sale dalla terra: "Behemoth".

Bestia che sale dal mare: "Leviathan".

Bestia che scende dal Cielo: "Sat*h*an".

Bia (Gr.): La formula della Forza. Si pone in rapporto all'Eone di Horus e a quello di Maat ed è una parola che significa "Forza".

Bimbo dell'Abisso: L'iniziato nell'Abisso diviene il "Bimbo dell'Abisso", in attesa del momento di rinascere da sua Madre, la Natura.

Bimbo magico: La risultante (20 giugno 2017) dell'unione tra la dea Nat*h*is e il dio Sit*h*an.

Bohàs (Eb.): La Colonna Nera (a sinistra) del Tempio.

Cagliostro: Magista (1738-1796), nato a Tunisi. Il suo nome era Alessandro di Cagliostro. Per mantenere l'anonimato sulla sua identità sosteneva di essere nato a Medina nel 1749. Egli non deve essere identificato nel mistificatore Giuseppe Balsamo (1743-1795), il palermitano assoldato dai Gesuiti per impersonare e gettare il discredito sul vero Conte di Cagliostro.

Candomblé (Af.): Stregoneria che deriva dall'Africa, in cui gli stregoni traggono dalla corrente oscura (Obeah) i loro dèi

(spiriti benigni) e i loro demoni (spiriti maligni).

Cane della ragione: Entità demoniaca aggressiva.

Carbonio 12: Un isotopo del carbonio. È abbondantemente presente nel corpo umano ed è la forma del carbonio più frequentemente riscontrata in Natura, rappresentando nello specifico il 99% di tutte le forme conosciute del carbonio. Il carbonio 12 è costituito da 6 protoni, 6 elettroni e 6 neutroni, cioè 666.

Carica electromatica: La massima carica di energia naturale non-atomica. Può essere creata alchemicamente.

Cariche elettro-magnetiche alchemiche: Diciotto cariche di energia non-atomica.

Cariche elettro-magnetiche naturali: Dieci cariche di energia non-atomica. Possono essere create alchemicamente.

Castello d'Onice Nero (Lov.): In cima alla Montagna Sacra Kadath è collocato il Grande Castello Nero. Suo analogo: la Città di Khabeer.

Catanione (Rip.): Ione androgino non-atomico. L'interazione di uno ione positivo (catione) e di uno ione negativo (anione) produce – a livello sottile – un corpuscolo non-atomico (ione androgino) di carica electrom 6.

Cavaliere dello Spazio: La cometa Hale-Bopp che annunciò, nel 1997, la fine dei tempi.

Cavalieri dell'Apocalisse: Quattro Cavalieri. Il Cavaliere nero, il Cavaliere verde, il Cavaliere bianco e il Cavaliere rosso. Revisione Ripel: cinque Cavalieri; viene aggiunto il Cavaliere Blu.

Cavalieri Templari: Guerrieri-monaci che operarono tra il 1118 e il 1312. Essi furono iniziati all'arcana scienza.

C.D.: Culto Draconiano ("XXXI Dinastia Egizia"). Il suo anno di fondazione è il 1982, la sua "messa in sonno" il 1999 e il suo "risveglio" il 2005. Personaggio-chiave Frank G. Ripel.

Celle: Sentieri di non-esistenza che collegano le Sfere negative dell'Albero della Morte. A ogni Cella è attribuito un Genio negativo che viene raffigurato da un Wattas.

Centri di forza: Nell'anatomia occulta dell'uomo sono presenti

diciotto centri di forza; due superiori, otto principali e otto secondari.

Centri di potere macrocosmici: Sulla Terra vi sono sedici centri di forza macrocosmici; otto principali di cui si conosce la collocazione e otto secondari dalla collocazione ignota.

Cerchio blu: Uno dei sei Tattva che rappresenta l'elemento aria e che viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nella Sfera mentale di Mercurio.

Charis (Gr.): Il Cristo in forma femminile.

Chiavi Enochiane: Diciannove Chiamate in un idioma detto "Enochiano" o "Angelico". Revisione Ripel: venti Chiavi con la ricezione della Chiamata zero.

Chi-yan (Rip.): L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con l'elemento terra subisce una variazione e diviene Chi-yan giallo (c. e. 6).

Choronzon (En.): Il verme dell'inferno.

Città alchemica: Città energetica collocata sopra la superficie dell'oceano Pacifico e più esattamente nella zona nota come il Triangolo del Drago.

Coesione sociale: È quella forza – costituita dai potenti del mondo – che tiene insieme le persone in un determinato sistema sociale.

Comitato dei Dodici: Organismo di ricerche scientifiche, nato negli USA nel 1947. Il suo ruolo è quello d'indagare su tutti quei fenomeni scientifici inspiegabili.

Comunicazioni extraumane: Messaggi ricevuti da entità non-umane.

Conciliazione: Nell'Eone I di Luhn l'universo era diviso in quattro Domini. Al primo Dominio corrispondeva il Regno della Prima Attenzione (energia spaziale); al secondo Dominio corrispondeva il Regno della Seconda Attenzione (energia temporale); al Terzo Dominio corrispondeva il Regno della Terza Attenzione (energia spazio-temporale); infine, al Quarto Dominio corrispondeva la Quarta Attenzione (emanazioni di proto-energia).

Confraternita degli Dei: Costituita dagli Psionici/Dei e dagli

Dei.

Confraternita dei Vampiri: Costituita dai Mutanti, dai Vampiri dai Maghi e dagli Psionici.

Confraternita Ermetica della Luce: Anno di fondazione 1827. Personaggio-chiave: Eliphas Levi Zahed.

Continuum del Diamante: Comprende la Confraternita degli Dei.

Coppa del Graal: Si narra che dalla fronte di Lucifero si staccò la Pietra verde, che divenne la Coppa del Graal.

Corpi di diamante: Lemma generico per indicare il corpo di diamante spazio-temporale, il corpo di diamante di platino e il corpo di diamante cristallino.

Corpi di diamante-folgore: Lemma generico per indicare il corpo di diamante-folgore spazio-temporale, il corpo di diamante-folgore di platino e il corpo di diamante-folgore cristallino.

Corpi spaziali energetici: Lemma generico per indicare i corpi energetici appartenenti al Regno della Prima Attenzione.

Corpo di aoùr: Il più alto corpo energetico – super-energetico – ottenibile dall'iniziato, attraverso la morte fisica.

Corpo di diamante-folgore spazio-temporale: Il massimo corpo inorganico ottenuto nell'Età dell'Oro.

Corpo divino: Lemma generico per indicare il corpo di diamante-folgore di platino e il corpo di diamante-folgore cristallino.

Corpo fluidico: Anima. Un'energia sottile – di colore bianco – che riveste il corpo fisico.

Corpo mentale: Una proiezione parziale – priva di carica energetica – della consapevolezza percettiva del veggente.

Corpus di Custodia: Guardiani. A tutela del Corpus Illuminati e del Corpus Operativo.

Corpus Illuminati: Magnificentissimi. Rappresenta una cerchia ristretta di Illuminati, uomini che hanno raggiunto un altissimo livello di consapevolezza (v. *Quantum*).

Corpus Operativo: Sotto le direttive del Corpus Illuminati. È costituito da uomini d'azione che organizzano – mettono in pratica e sovrintendono – le direttive del Corpus Illuminati.

Corrente draconiana: Una delle due diramazioni (lato destro) del culto Sabeano, rivolta al lato luminoso del Drago a cui

veniva attribuita la dea Ta-Urt (Dragone Rosso), la Madre rossa (luminosa).

Corrente magica: Si distinguono tre tipi di corrente magica. La Corrente 93 dell'Eone di Horus, la Corrente 94 dell'Eone di Maat e la Corrente 95 del Mahon di Horus-Maat.

Corrente ofidiana: La sottile vibrazione ("suono silente"), il sibilo del serpente (in greco "ofidio").

Corrente oscura: La corrente fredda, priva di carica energetica, del Serpente Nero.

Corrente punitiva: Corrente di energia scatenata contro chi tradisce l'Ordine esoterico e intraprende la via oscura, commettendo gravi crimini.

Corrente typhoniana: Una delle due diramazioni (lato sinistro) del culto Sabeano, rivolta al lato oscuro del Drago e a cui veniva attribuita la dea Typhon (Drago Nero), la Madre nera (oscura).

Cristianesimo gnostico: Il Culto della Conoscenza della Luce, sviluppatosi nei primi tre secoli della cristianità. Si basa sull'immagine della felicità – Giano con le braccia e le gambe aperte a forma di X – e della vita. Esso incarna il Credo dell'assunzione della divinità attraverso la gioia, ovverosia attraverso il bene.

Cristianesimo storico: La corruzione del cristianesimo gnostico. Si basa sull'immagine della sofferenza – Gesù appeso alla croce – e della morte. Esso incarna il Credo dell'assunzione della santità attraverso la sofferenza, ossia attraverso il male.

Cristo gnostico: La stella lucente del mattino (pianeta Venere), Lucifero, il Cristo-Serpente.

Cristo Luce: Lucifero, il Cristo gnostico, il Cristo-Serpente, l'Anticristo dei cristiani storici.

Cristo storico: La deformazione del Cristo gnostico.

Cronarca (Rip.): Parola composta da "cron" (tempo) e da "arca" (Arca dell'Alleanza Celeste), cioè il "Tempo dell'Arca" che può essere inteso come la "cronaca dell'Arca". Anche: colui che tiene la cronistoria dell'Arca dell'Alleanza Celeste.

Cthulhu (Lov.): Il Signore Oscuro. Suo analogo: il dio egizio

Hoor-paar-Kraat.

Cu-atub-Lu (Rip.): Parola magica. La triplice chiave numerica, la triplice Chiave riferita al Gran Dragone Scarlatto.

Cubo di Metatron: Nasce dal Frutto della Vita, cioè dai tredici cerchi che contengono le basi geometriche per la sua costruzione. Se il centro di ogni cerchio è considerato come un 'nodo' e ogni 'nodo' è connesso a ognuno degli altri 'nodi' con una singola linea, si viene a creare un totale di settantotto linee che vanno a formare un particolare cubo, il "Cubo di Metatron".

Culti: Nove Culti. Culto Solare, Culto Luni-Solare, Culto Lunare, Culto Lunare-Plutoniano, Culto Plutoniano, Culto Stellare-Lunare-Plutoniano, Culto Stellare-Lunare, Culto Stellare e Culto Cosmico-Stellare.

Culto dell'Ombra: La distorsione del Culto della Luce.

Culto Sabeano: Il culto del dio Sebek, il dio coccodrillo. Con l'avvento della IV dinastia egizia (2620 a.C.) sorse il culto Sabeano – derivazione dell'antica Tradizione Stellare – con le sue due correnti, la draconiana e la typhoniana.

Cupola climatica: Un disco volante degli Alnilamaidi che venne collocato, nel 4.937 a.C., nelle viscere della Terra, in una zona della Patagonia. Al centro del disco volante vi è uno strumento la cui funzione è di modificare il clima della Terra.

Cupola luminosa: Un disco volante degli Alnitakiani che venne collocato, nel 33 a.C., nelle viscere della Terra, in una zona delle Filippine. Al centro del disco volante vi è un Cristallo alchemico dalle molteplici funzioni.

Cupole: Cinque Cupole. Cupola degli Dei, Cupola Celeste, Cupola Divina, Cupola Mobile e la Grande Cupola.

Dagon (Eb.): Il dio-pesce dei Filistei. Suo analogo: il dio Oannes.

Daimon (Gr.): L'Angelo Guardiano, cioè il Sacrosanto Angelo-Demone Custode. Anche: altri tipi di entità come gli Spiriti planetari etc.

Dea Assoluta: Nuith sub-terrestre. La mutazione del Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) produsse, il 22 dicembre 2012, la

nascita della Dea Assoluta.

Demiurgo: Il Dio Giano universale, il Creatore dell'universo fenomenico.

Demiurgo terrestre Giano: Nel Grande Eone di Horus-Maat il Demiurgo terrestre Yahvéh (globo energetico inserito dentro della Terra) riacquistò la conoscenza del suo lato luminoso e ridivenne il Demiurgo terrestre Giano.

Demiurgo terrestre Yahvéh: Nell'Eone di Osiride il Dio Giano terrestre (globo energetico inserito all'interno della Terra) subì un decadimento, rimase privo della conoscenza del suo lato luminoso e divenne il Dio Yahvéh terrestre.

Demone: Entità malefica che influisce sulle passioni umane.

Deus Sol Invictus (La.): Nel culto Solare, Al-Gabal, Helios, etc. Trattasi del dio-Sole Invincibile associato al fenomeno del solstizio d'inverno in cui il Sole – giunto nella fase più debole come luce e calore – non sprofondava nelle tenebre dove sembrava precipitare ma diventava, con la sua vitalità, 'Invincibile' sulle stesse tenebre; il Sole 'rinasceva', aveva un nuovo 'natale', il "natale del Sole Invincibile". E ciò venne associato alla nascita di un dio e quindi celebrato sotto forma di festa.

Diamante: Nove sfere e otto collegamenti che si trovano dentro la struttura alchemica presente nella bolla di proto-energia del mago. Esso consente di allinearsi con la frequenza dei Regni di sei Attenzioni (Prima, Quinta, Terza, Zero, Quarta, Seconda) e d'interagire con esse. Anche: struttura di energia che attraversa la Terra e che arriva al centro del Tempio di Diamante, costituito di energia.

Diluvio Universale: Verificatosi circa 8.000 anni fa.

Dio Occulto: Archetipo del Dio del Profondo. Anche: il Satiro.

Dischi volanti interattivi: La triangolazione di potere di tre dischi volanti. Arca dell'Alleanza Celeste, Cupola luminosa, Cupola climatica.

Dodecaedro: Per Platone rappresenta l'impalcatura tramite cui viene costruito l'universo sferico e la sfera è l'espressione tridimensionale del cerchio, la cui divisione naturale –

partendo dal punto al centro del cerchio – è in dodici parti.

Donna Scarlatta: "Nostra Signora Babalon". Si distinguono due manifestazioni della Donna Scarlatta: luminosa e tenebrosa.

Dono della coscienza: L'archetipo della Dea Assoluta proietta, a ogni singolo individuo, la coscienza.

Draconia (Rip.): Il Regno dei Draconiani.

Draconiani (Rip.): Antichi e moderni. Gli antichi draconiani erano gli adoratori – nella IV dinastia egizia – del Drago (Stelle-Drago) e del Serpente (Stella-Serpente), ossia del Dragone Rosso (Ta-Urt) e del Serpente rosso (Set). I moderni, invece, sono di tre tipi: quello concernente il Terzo Ordine (Capi Segreti della XXXI Dinastia); quello attinente all'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare (Draconiani limitati a un periodo di tempo); quello concernente la Confraternita dei Vampiri e la Confraternita degli Dei.

Draghi celesti: Quattro Draghi. Il Drago-Serpente Bianco (c. di Ofiuco), il Drago-Serpente Verde (c. dell'Orsa Maggiore), il Drago-Serpente Rosso (c. del Draco) e il Drago-Serpente Nero-Blu (c. del Serpente, divisa tra la Coda del Serpente e la Testa del Serpente).

Draghi terrestri: Quattro Draghi. Il Drago-Serpente Bianco (dea bianca), il Drago-Serpente Verde (dea verde), il Drago-Serpente Rosso (dea rossa) e il Drago-Serpente Nero-Blu (dea nera e dea blu).

Drago: Il Drago viene concepito su due livelli, celeste e terrestre. Entrambi i livelli devono essere intesi in forma maschile e in forma femminile.

Drago Nero celeste: "Typhon" (genere femminile). È costituito da sette stelle e dieci pianeti della costellazione dell'Orsa Maggiore più un pianetino, poiché il Drago Nero porta sulla settima Testa un piccolo Corno, l'undicesimo.

Dragone Rosso: "Xhiin" (genere maschile). Ente energetico a Otto Teste e Tredici Corna che ha nel ventre un Globo e sull'ottava Testa un Diadema. Tale Ente è inserito nel Tempio di Argonia che si trova nel cielo, sopra l'oceano Atlantico, nella posizione prevista per l'emersione della quarta isola – quella centrale

– del Gran Dragone Scarlatto.

Drago Nero terrestre: "Leviathan" (genere femminile). Esso è il Drago-Serpente Verde dalle Sette Teste e Dieci Corna. Le Teste vengono rappresentate dalle Sette Torri del Diavolo e le Corna da dieci entità, relative alle dieci Sfere dell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male. Sulla settima Testa del Drago si forma un "piccolo Corno" – undicesimo Corno – che viene rappresentato dall'entità di Luce-nera attinente all'undicesima Sfera, la piccola Sfera dell'Albero della Conoscenza. Così il Drago Verde diventa il Drago Nero.

Drago Rosso celeste: "Typhon" (genere maschile). È costituito da sette stelle e undici pianeti della costellazione di Orione più la stella Sirio e due pianeti della costellazione del Cane Maggiore. Inoltre, include pure un pianeta doppio della costellazione del Cane Maggiore, poiché il Gran Dragone Scarlatto porta sull'ottava Testa un Diadema, un Corno duplice, il quattordicesimo.

Drago Rosso terrestre: "Leviathan" (genere maschile). Esso è il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna. Le Teste vengono rappresentate da otto città e le Corna da tredici entità, relative alle tredici Sfere dell'Albero della Vita. Sull'ottava Testa del Dragone vi è pure un Corno duplice – quattordicesimo Corno – che viene rappresentato dal Guardiano con la sua Soglia, relativo al Velo dell'Abisso. Inoltre, le Otto Teste del Drago vengono rappresentate dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare e le Tredici Corna da tredici strumenti extraterrestri che si collegano, virtualmente, alle otto isole, ma dato che esiste anche il Corno duplice, esiste pure un altro strumento extraterrestre che si collega, virtualmente, alle otto isole. Infine, il Corpo del Drago terrestre viene rappresentato dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

Duat (Eg.): "Oltretomba". Costituita da dodici settori che il morto doveva percorrere per accedere alla residenza dei morti, i Campi Iaru e Hotep.

Eggregore (Gr.): Agglomerato energetico di forme-pensiero.

Eggregore sociale: L'uniformità sociale genera l'eggregore sociale.

Ego: Tutti i pregi e i difetti che la persona accumula durante l'esistenza. Esso risiede nella ghiandola pituitaria ed è costituito da energia mentale positiva e da energia psichica negativa.

E.G.S.U.: Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis. La Chiesa Gnostica Spirituale Universale venne fondata nel 1982, "messa in sonno" nel 1999 e infine "risvegliata" nel 2005. Personaggio-chiave Frank G. Ripel.

Eiton (Rip.): Il nome segreto di Ra-Hoor-Khuit.

Eliphas Levi Zahed: Magista (1810-1875), nato a Parigi. Il suo nome era Alphonse Louis Constant. Reincarnazione del Conte di Cagliostro.

Energia atomica: Cinque tipi. Essa è presente in Natura come: Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata.

Energia atomica alchemica: Sei tipi. Essa viene creata come: materia sottile, Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata.

Energia electromatica: Energia electrom. Si trova in Natura a livello sottile e tra il terzo e il quarto livello di densità. A livello sottile è conosciuta come energia "aoùr" bianca e come energia "aoùr" nera. Tra il terzo e il quarto livello di densità è nota come energia "catanionica" e come energia "antanionica".

Energia ipertheerionica: C. e. equilibrata 6 platinata. L'unione degli ipertheerioni produce il t*h*eerium platinato.

Energia ipertheerionica intensificata: C. e. intensificata 6 platinata. L'unione degli ipertheerioni intensificati produce il t*h*eerium platinato intensificato.

Energia non-atomica: Tre tipi. Essa è presente in Natura come: elettro-magnetica, electromatica e proto-energetica.

Energia non-atomica alchemica: Tre tipi. Essa viene creata come: energia elettro-magnetica, electromatica e proto-energia.

Energia theerionica: C. e. equilibrata 6 dorata. L'unione dei

theerioni – coagulo di energia theerionica – determina il t*h*eerium dorato.

Enochiano: Nel XVI secolo il dott. John Dee ricevette, tramite il veggente Edward Kelly, diciannove Chiamate o Chiavi – incantesimi o scongiuri – in un idioma detto "Enochiano" o "Angelico".

Eoni: Cicli di tempo. Si distinguono tre tipi di Eoni: quelli umani, quelli terrestri e quelli universali.

Eoni terrestri: Si distinguono nove Eoni e un Maone (Grande Eone). Eone I di Arun (dal 10.888 a.C., al 10.000 a.C.), Eone II di Lanthos (dal 10.000 a.C., all'8041 a.C.), Eone III di Lejthos (dall'8041 a.C., al 6082 a.C.), Eone IV di Ramar (dal 6082 a.C., al 3761 a.C.), Eone V di An (dal 3761 a.C., al 2210 a.C.), Eone VI di Iside (dal 2210 a.C., al 50 a.C.), Eone VII di Osiride (dal 50 a.C., al 1904 d.C.), Eone VIII di Horus (dal 1904 al 2000), Eone IX di Maat (dal 1982 al 2000) e Mahon X di Horus-Maat (dal 2000 fino alla fine dei Tempi).

Eoni umani: Con la fine dell'Età dell'Oro si sono susseguiti – in rapporto agli Eoni terrestri – nove eoni umani, ossia dei Logos che testimoniano la conoscenza spirituale.

Eoni universali: Si distinguono quattro Eoni. Eone 0 di Vaar (tre miliardi e mezzo di anni), Eone I di Luhn (cinque miliardi e mezzo di anni), Eone II di Harn (cinque miliardi e mezzo di anni), Eone III di Vadha (dall'anno terrestre 2000: cinque miliardi e mezzo di anni) e Eone IV (tre miliardi e mezzo di anni).

Equilibrio vettoriale: L'equilibrio vettoriale della geometria di sessantaquattro unità energetiche (sessantaquattro tetraedri) si ritrova nei 64 esagrammi dell'I ching e nell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male (i 64 mondi della Terra). Inoltre, la doppia elica del DNA ha un alfabeto di 64 codoni che servono a codificare il DNA umano.

Era: Periodo di tempo. Si distinguono tre tipi di Ere: quelle sociali quelle storiche e quelle astronomiche.

Era astronomica: Periodo di tempo che si pone in rapporto alla

precessione degli equinozi.

Era dell'Acquario: L'Era astronomica dell'Acquario è iniziata tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995.

Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita: La nuova Era storica iniziata il 22 dicembre 2012.

Era ripeliana: L'era sociale ripeliana – social-aristocratica – è iniziata il 14 ottobre 2014.

Era sociale: Ogni Logos stabilisce una nuova era sociale.

Era storica: Periodo di tempo che si pone in rapporto a mezzo ciclo precessionale.

Eschaton (Gr.): "Ultimo". Trattasi della forza propulsiva che spinge il Cristo gnostico – l'Anticristo dei cristiani storici – ad avanzare per attuare la Fine dei Tempi e instaurare la Giustizia.

Estasi suprema: L'unione con il cosmo. Un sentimento puro di unione con il proprio principio femminile, lo stato del "due in uno".

Età: Periodo di tempo. Si distinguono tre tipi di Età: quelle storiche (terrestri), quelle del mondo e quelle astronomiche.

Età astronomiche: Ogni Età astronomica comprende un grande ciclo (1,44 miliardi di anni), diviso in dodici cicli (120 milioni di anni). Il 29 gennaio 2014 (ore 14.30 UTC) ebbe inizio l'undicesimo grande ciclo – Età astronomica – della Ruota del Tempo.

Età dell'Argento: Il Tempo dei Semi-Dei, iniziato dodicimila anni fa e terminato circa ottomila anni fa.

Età dell'Oro: Il Tempo degli Dei, iniziato circa seicentomila anni fa e terminato circa tredicimila anni fa.

Età dell'Oro ancor più splendente: Periodo di transizione tra l'Età del Platino e l'Età dell'Oro.

Età del mondo: Si rapportano alla seconda metà (12.888 anni) dell'ultimo ciclo di precessione degli equinozi. Pertanto, dal sorgere dell'Era del Leone (10.893 a.C.) al sorgere dell'Era dell'Acquario (1995 d.C.), si sono succedute quattro Età di egual durata: Età della Pietra di mezzo, Età della Pietra nuova, Età del Rame e del Bronzo, Età del Ferro. Queste quattro

divisioni dell'esistenza della Terra si succedono secondo il ritmo di quelle che fondano l'anno solare: primavera, estate, autunno, inverno.

Età del Platino: Il Tempo degli Antichi, iniziato quasi quattro miliardi di anni fa e terminato circa seicentomila anni fa.

Età del Platino ancor più splendente: Il ritorno dell'Età del Platino in una forma superiore.

Età Intermedia: Il Tempo dei Post-Dei, collocato tra la fine dell'Età dell'Oro e l'inizio dell'Età dell'Argento.

Età Oscura: Il Tempo degli Eroi e degli uomini, iniziato circa ottomila anni fa.

Età storiche: Si distinguono sette Età storiche. Età del Platino, Età dell'Oro ancor più splendente, Età dell'Oro, Età Intermedia, Età dell'Argento, Età Oscura, Età del Platino ancor più splendente.

Eterno divenire: L'universo non è mai statico, è in un continuo divenire e niente è definitivo, fintantoché il superiore piano universale non venga applicato.

Exeton (Rip.): Il nome segreto di Hoor-paar-Kraat.

Eyrek (Rip.): L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con l'elemento acqua diviene Eyrek azzurro (c. e.-m. 1 a 2).

Falsa Tres: Cinque organizzazioni. L'Organismo, gli Illuminati, il Comitato dei Dodici, i Trentasei Anziani di Sion diretti dal Triumvirato, i Monaci neri.

Falsi Illuminati: Setta satanica formatasi negli anni sessanta con la finalità di dirigere, in modo occulto, organismi di potere religioso, scientifico, economico-politico e militare-governativo.

Fantasma: Agglomerato energetico generato dalla sofferenza di chi ha perso un congiunto.

Fasi del mondo dei sogni: Cinque fasi. La prima è quella in cui ci si trova a contemplare un'immagine statica, la seconda è quella in cui si osserva un evento mentre questo si svolge, la terza è quella in cui si è parte attiva del sogno, la quarta

è identica alla terza con la differenza che al risveglio si ha solo un vago ricordo del sogno, la quinta è identica alla terza con la differenza che al risveglio non ci si ricorda del sogno.

Fenice: L'uccello del ritorno ciclico, colei che risorge dalle proprie ceneri e che gli antichi egizi concepivano su due livelli, celeste e divino. Sul piano celeste la Fenice veniva identificata nella costellazione di Orione, mentre sul piano divino veniva identificata nel dio Horus, il falco.

F.I.A.O.V. (Cro./Rip.): La formula principale dell'Eone di Horus.

F.I.A.O.Z. (Rip.): La formula principale dell'Eone di Maat.

Figlie: Tre Figlie. La prima è Filia Confidentiae, la seconda è Filia Felicitatis e la terza è Filia Lucis.

Figli del Sole: I Fratelli di Heliopolis, i Sacerdoti del dio On.

Fiore della vita: Nella sua forma semplice rappresenta la struttura interna del Creato e il suo completamento; nella sua forma complessa, invece, manifesta nella struttura una matematica perfetta con la presenza del "numero aureo" (*phi*: 1,618), considerato sacro perché in Natura è presente in moltissime forme.

Fitriarcato (Rip.): Il ciclo stellare dei Figli.

Formazione dei corpi spaziali energetici: L'affinamento della coscienza consente la sperimentazione dei corpi spaziali energetici.

Forme della proto-energia: Le stesse sette forme che si trovano per il t*h*eerium (v. *forme del theerium*).

Forme del theerium: Sia per il t*h*eerium dorato sia per quello platinato esistono sette forme. La compatta (Luce compatta), la liquida (Luce liquida), l'ignea (Luce ignea), la gassosa (Luce gassosa), l'eterica (Luce eterica), l'oscura (Luce oscura) e la luminosa (Luce luminosa).

Formula del Gran Dragone Scarlatto: "Programma" costituito da due "sotto-programmi", in cui il tempo e lo spazio si fondono in un continuum, il prodursi dell'evento... l'emersione delle otto isole di Argonia.

Frank G. Ripel: Magista (1957-?), nato a Trieste. Il suo nome è

Gianfranco Perilli. Reincarnazione di Aleister Crowley. Egli viene considerato come il massimo esperto mondiale nel campo dell'esoterismo. È il fondatore di diversi organismi esoterici e in particolare della Grande Confraternita Rossa e della Grande Confraternita Universale. È il fondatore della Confraternita dei Vampiri e della Confraternita degli Dei. È il Sovrano Imperatore Gran Gerofante Generale di entrambi gli emisferi (100°) della M.E.A.P.R.M.M., il Re dell'O.C.I., il Faraone del C.D. (XXXI Dinastia Egizia) e il Pontefice dell'E.G.S.U. Infine è il Monarca dei Singhariani, il Presidente della Nazione Massonica e il Sultano del Regno di Draconia.

Frutto della Vita: È il modello dell'universo ed è costituito da tredici cerchi presi dallo schema del Fiore della Vita. Esso contiene le basi per la struttura di ogni forma di vita e di ogni altra cosa esistente, da ciò se ne deduce che i tredici cerchi rappresentano il corpo dell'Universo-Dio e per la legge di analogia l'Uomo-Dio.

Gabbia alchemica: Formata da undici nuclei, otto barre incrociate e sei connessioni. Essa consente all'innesto di rimanere ancorato al corpo fisico, "fattore unificante" in caso di morte del mago.

G.A.M.S.-T. (Rip.): Il Grande Agente Magico Sub-Terrestre. Dentro la Terra il GAMT diviene il G.A.M.S.-T.

G.A.M.T. (Rip.): Il Grande Agente Magico Terrestre. Sulla Terra il "GAMU" diviene il G.A.M.T.

G.A.M.U.: Il Grande Agente Magico Universale.

Giganti: I Semi-Dei, i successori dei Pre-Dei. Linea atlantidea.

Giubileo nero: "Giubileo dell'Abisso". Il tempo dell'Anticristo (Cristo gnostico). Il tempo del giubileo nero è segreto, non è comunicabile.

Giuramento dell'Abisso: Consente di immergersi nell'Abisso per versare tutta la propria energia e tutta la propria forza magica nella Coppa del Santo Graal. In altre parole, si versa il Sangue (Ego) delle proprie Abominazioni nella Coppa di "Nostra Signora Babalon", la Donna Scarlatta.

Globi di Yog-Sothoth (Lov.): I Tredici Globi iridescenti che orbitano l'uno attorno all'altro.

Gnomo: Spirito elementare della terra. Il suo regno è a est e il suo geroglifico è il Toro. Lo si comanda con il pentacolo.

Gnosi (Gr.): "Conoscenza". Si originò, circa 4.000 anni fa, come Culto della Grande Dea-Madre. Successivamente, si diffuse in molte tradizioni culturali del mondo. Essa indica una forma di sapere misterico che si realizza come accesso diretto al Divino.

Gnosticismo: Termine che generalmente designa un complesso fenomeno a carattere iniziatico presente, dal II secolo a.C., nel mondo ellenistico greco-romano, la cui massima diffusione si ebbe tra il II e IV secolo d.C.

Grande Architetto dell'Universo: Il dio Giano. Per i massoni è il dio delle corporazioni di costruttori artigiani.

Grande Autunno: Diviso in tre fasi. La prima fase iniziò il 20 marzo 2008 quando venne pubblicato, in Internet, il "Liber Legis" con commento e il "Liber AHBH" con commento; la seconda fase iniziò il 23 settembre 2015 quando venne riattivato uno strumento degli Oxiani, collocato circa 8.000 anni fa all'interno della Terra con funzione di aggregare nuovi gruppi di potere; la terza fase iniziò il 21 dicembre 2018 quando l'umanità raggiunse il *nadir* dello Spirito.

Grande Bestia 999: Leviathan, la seconda Bestia che sorge dalle acque; il Gran Dragone Scarlatto il cui nome segreto è Sat*h*an (variante grafica: "Sit*h*an").

Grande Bestia 666: Behemoth, la prima Bestia che sorge dalla terra; il Toro Rosso di Luce, associato a Seth, a Ra-Hoor-Khuit.

Grande Confraternita Bianca: Nota come "Astrum Argenteum". Comprendeva tre Ordini: l'Alba d'Oro, la Rosa-Croce e la Stella d'Argento.

Grande Confraternita Rossa: La trasmutazione, nel 1977, della Grande Confraternita Bianca. La Grande Confraternita Rossa è conosciuta come "Aoùr Astrum Aureum". Comprendeva tre Ordini: l'Alba d'Oro, la Rosa d'Oro e la Stella d'Oro.

Grande Confraternita Universale: Nota come "Aoùr Astrum Adamantis". Comprendeva due Ordini: la Stella di Platino e la Stella di Diamante.

Grande Opera: La suprema realizzazione del mago.

Grande Wattas: Un simbolo che Nia – la Guida – mostra al veggente per permettergli di viaggiare nelle Sfere mentali negative (Qliphoth).

Grandi Antichi: La cerchia degli Dei. Azathoth, Shub-Niggurath, Cthulhu, Hastur, Nyarlathotep e Yog-Sothoth.

Gran Dragone Scarlatto: Il Drago-Serpente Rosso Leviathan, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna. Sull'ottava Testa del Dragone vi è un Diadema, un piccolo Corno doppio, il quattordicesimo Corno.

Gran Sigillo di Argonia: Un Tempio energetico che si trova nel cielo, sopra l'oceano Atlantico, nella posizione prevista per l'emersione della quarta isola – quella centrale – del Gran Dragone Scarlatto.

Guardiana della Soglia dell'Immortalità: Il punto di unione del mago si posiziona tra i tredici e i quattordici millimetri di profondità, il livello ove si situa la Guardiana della Soglia dell'Immortalità.

Guardiani del Destino: Enti-guardiani, il codice di accesso al Programma. Trattasi di cinque barre energetiche – bianca, nera, azzurra, verde, rossa – create dal Programmatore (Arca dell'Alleanza Celeste).

Guardiano della Soglia: Cinque livelli. A livello universale, Yog-Sothoth; a livello planetario, Umr-al-Tawil; a livello planetario sub-terrestre, il Demone Costrittore; a livello planetario terrestre, i Tredici Globi di Yog-Sothoth; a livello del GAMT riflesso della Terra, dell'uomo e della "Pietra della visione", la proiezione riflessa dei Tredici Globi di Yog-Sothoth; a livello del mondo dei sogni, i tredici piani di non-esistenza.

Guardiano della Soglia della Morte: Il punto di unione del mago si posiziona a tredici millimetri di profondità, il livello della morte attinente ad Almoth, il Guardiano della Soglia

della Morte.

Hadit (Ca.): L'infinitamente piccolo. Il Punto principiale invisibile universale.

Harmaghedòn: Il luogo ("altipiano") in cui si manifesta la Grande Cupola ("città diletta"), la Città ('Maghed') di Luce ('Har') del Dio Sole ('On').

Harmakhu (Eg.): Il dio dell'est e dell'ovest. Suo analogo: il dio greco Hrumachis.

Hastur (Lov.): Il dio Vendicatore e Distruttore. Suo analogo: il dio egizio Ra-Hoor-Khuit.

Hathor (Eg.): La vacca sacra. La dea del cielo, della gioia, della danza e dell'amore.

Heliopolis (Gr.): La Città Solare dei Figli del Sole.

Heru-pa-Kraath (Eg.): Il bimbo nell'uovo d'oro.

Heru-ra-ha (Eg.): Il Signore del doppio orizzonte.

Hoor-paar-Kraat (Eg.): Il gemello oscuro di Ra-Hoor-Khuit.

Horus (Eg.): Il dio-Sole nella forma di un falco.

Horus-Maat (Eg.): Il 21 dicembre 2012 si verificò la finale trasmutazione dell'aura della Terra; così l'Angelo-Aquila si trasformò e divenne, il 22 dicembre 2012, l'entità Horus-Maat. Essa rappresenta l'Era dell'Acquario nell'aspetto dell'Ermafrodita. In quel giorno avvenne la sostituzione, all'interno del globo terrestre, dell'Uomo Divino (Giano) e della Donna Divina (Diana) con l'Uomo-Donna Divini (Horus-Maat).

H.T.S. (Rip.): La formula della Grande Bestia 666. Essa è la formula (H.T.S. = Horus-Therion-Set = 666) e il nome del nuovo dio, e questo nome è Seth.

I.A.A.O. (Rip.): La formula principale dell'Eone di Iside.

I.A.O. (Cro.): La formula principale dell'Eone di Osiride.

Illuminazione: Quattro livelli. Nel cervello si manifesta la luce bianca, la luce nera, la luce rossa e la luce blu.

Inconscio: Nella zona del cervelletto risiede l'inconscio. Esso si divide tra l'inconscio personale e l'inconscio collettivo.

Inconscio collettivo: Inconscio profondo. Esso è innato ed è identico per tutti. I suoi contenuti sono gli "archetipi".

Inconscio personale: Inconscio superficiale. Esso deriva da esperienze e acquisizioni personali. I suoi contenuti sono i "complessi a tonalità affettiva" che costituiscono l'Ombra.

Incubo: Entità vampiresca (femminile "succuba").

Iniziato: Persona avviata alla conoscenza e alla pratica della magia.

Io superiore: Scintilla primordiale che si colloca al centro della coscienza (v. *Spirito*).

Iperborea: Civiltà dell'Età dell'Oro, sorta a nord, nell'oceano Artico. Iniziata circa 600.000 anni fa e terminata circa 300.000 anni fa.

Ipertempo (Rip.): Unità atemporale.

Iside (Eg.): La madre di Horus. Veniva associata al concetto di madre-natura.

Isola di Singharia: Località mitica. L'isola del piacere dove vivono i 'piacenti'.

Iutmah (Rip.): Il nome del Dio Supremo.

I.V.T.H. (Rip.): La formula del tetragramma divino. Essa è la formula (Padre-Figlio-Figlia-Madre) che cela il nome del Dio Supremo.

Ixataar (Rip.): Parola magica che consente di accedere nelle Sfere interiori. Il suo valore numerico (282, cioè 12) rivela la sua connessione con le dodici Sephiroth.

Jabeon (Rip.): Entità triplice costituita da "Janus-Behemoth-On", la trasmutazione alchemica dell'entità "Jahbulon" ("Jahvéh-Baal-Osiride"), il dio-ente dei falsi Illuminati. Essa opera in rapporto alla M.E.A.P.R.M.M. e all'O.C.I.

Jàkin (Eb.): La Colonna Bianca (a destra) del Tempio.

Janus (La.): Si distinguono quattro aspetti. Il Demiurgo universale Giano, il "creatore" dell'universo fenomenico; Giano bifronte, il dio dalla funzione Regale e Sacerdotale; Giano tricareno, il dio dalla funzione Regale, Sacerdotale e Giudicante; Giano quadrifronte, il dio che ha dispiegato se stesso attraverso le

quattro direzioni dello spazio.

Ka (Eg.): L'Anima del morto.
Kadath (Lov.): La Possente Montagna che sorge sull'Altipiano di Leng.
Katéchon (Gr.): "Ciò che trattiene". Indica il potere che frena l'avanzata dell'Anticristo prima dell'Apocalisse finale e della parusia (v. *parousia*).
Kevaal (Rip.): Il Deserto Gelato ove si erge l'Altipiano di Leng (v.).
Khabeer: (Rip.): Sulla cima della Montagna Sacra Kadath è sita la Città di Khabeer. Suo analogo: il Castello d'Onice Nero.
Khabs (Eg.): "Stella". La forza magica che risiede nel Khu.
Khaibit (Eg.): L'Ombra del morto.
Khat (Eg.): Il corpo fisico.
Khepra (Eg.): Il dio Sole di mezzanotte (a nord), raffigurato come uno scarabeo. Egli viene identificato nel Sesto Sole, il Logos del Mahon di Horus-Maat, il dio Sat*h*an.
Khu (Eg.): Dimora della forza magica.
Kruich (Rip.): Il secondo pianeta abitato dagli Antichi, situato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione.
Kteis (Gr.): L'organo genitale femminile.

LAM (Rip.): La Chiave segreta del Mahon di Horus-Maat che unisce l'Eone di Horus (AL) all'Eone di Maat (AM). Anche: intelligenza extraterrestre oxiana proveniente dalla Nebulosa di Andromeda, matrice razziale Azathoth.
Larve: Residui di corpi fluidici in disgregazione.
LAShTAL (Cro.): La formula della Grande Opera nel suo aspetto mistico. Si colloca in rapporto al Culto Lunare.
Lemuria: Civiltà dell'Età dell'Oro, sorta a est, nell'oceano Pacifico. Iniziata circa 100.000 anni fa e terminata circa 30.000 anni fa.
Leng (Lov.): All'estremo Nord si trova il remoto e Arcano Altipiano di Leng.
Leviathan (Eb.): Il Drago-Serpente Verde che dimora nel mare,

a ovest. La Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna.

Leviathan nero: La Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Undici Corna.

Leviathan rosso: La Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

Lezarh (Rip.): La formula della creazione del cosmo.

Liber AHBH (La. Eb.): "Il Libro dell'Amore". Dettato a Frank G. Ripel, a Trieste, da Nuith (Sorgente). Esso venne dettato in due tempi diversi: la prima metà del libro venne dettata tra il 1981 e il 1982, mentre la seconda metà nel 1990. Il libro è tecnicamente definito come "Liber AM vel Legis".

Liber Legis (La.): "Il Libro della Legge". Dettato ad Aleister Crowley nel 1904, al Cairo, da un'entità preter-umana di nome "Aiwas". Inoltre, la Prefazione al Liber Legis venne trasmessa a Frank G. Ripel nel 1978, a Trieste, dallo stesso "AL". Il libro è tecnicamente definito come "Liber AL vel Legis".

Liber LUX (La.): "Il Libro della Luce". Dettato a Frank G. Ripel nel 2001, a Trieste, da una proiezione dell'entità oxiana di nome "Ar-ha-On". Il testo è tecnicamente definito come "Liber AR vel Legis" ed è anche noto come il Libro Blu dei Non-Morti.

Liber NOX (La.): "Il Libro della Notte". Dettato a Frank G. Ripel nel 2001, a Trieste, da una proiezione dell'entità oxiana di nome "An-or-ha". Il testo è tecnicamente definito come "Liber ON vel Legis" ed è anche noto come Il Libro Nero dei Non-Morti.

Liber 888: Testo completo delle corrispondenze principali degli elementi magici.

Libro di Thoth: I 22 Arcani maggiori (Figure, Lame, Chiavi, Atu) attribuiti ai 22 Sentieri dell'Albero della Vita. Revisione Ripel: i 24 Arcani maggiori attribuiti ai 24 Sentieri dell'Albero della Vita.

Licantropia: Trasformazione dell'uomo in lupo, o meglio si ulula come un lupo. Nell'operazione di Goetia si urla, come una bestia, il nome del proprio Daimon.

Lomar (Rip.): Civiltà dell'Età del Platino, sorta a nord, nell'oceano Artico. Iniziata quasi quattro miliardi di anni fa e terminata circa 600.000 anni fa con la fondazione della civiltà di Iperborea.

Luce connettiva: Un flusso continuo di Luce che connette tutte le forme di vita. Si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità.

Luce dissolvente: L'ottava dimensione in cui accedeva la coscienza del defunto per venire dissolta (terza morte).

Luce sfolgorante: Bataxàh Shiloàh luminosa, Bataxàh Shiloàh oscura e Bataxàh Shiloàh cristallina. Eguale formula per la proto-energia alchemica.

Lucifero: Il nome attribuito al pianeta Venere e che significa "Portatore di Luce". Egli è il Serpente della Saggezza, colui che possiede la Conoscenza dell'Albero della Vita.

LUX (La.): "Luce". La formula della Luce.

Maat (Eg.): La dea di verità e giustizia.

Macrocosmo: L'universo, l'infinitamente grande.

Macro-microcosmo: L'uomo, il punto di unione tra il Macrocosmo e il Microcosmo.

Macumba (Af.): Sincretismo di elementi derivati da tradizioni africane con elementi di tradizioni amerinde. Gli stregoni traggono dalla Corrente Oscura (Obeah) gli spiriti dei defunti (Ombre dei morti).

Madri: Tre sorelle. La prima è Mater Lacrimarum, la seconda è Mater Suspiriorum e la terza è Mater Tenebrarum.

Maestri Invisibili: Archetipi, Khabs.

Maestro: Un mago che insegna ai propri allievi.

Magia: La Scienza della conoscenza della Natura e delle leggi che la regolano. Nell'accezione ampia del suo significato viene definita magia naturale perché comprende le nove Tradizioni esoteriche fondamentali, mentre nell'accezione ristretta del suo significato viene definita magia cerimoniale perché rappresenta il tessuto connettivo che le tiene unite.

Magia alchemica: La magia che usa l'energia alchemica.

Magia Bianca: La magia dell'Amore. Essa viene praticata dai Maghi Bianchi ed è ritratta nell'immagine di un agnello (o dall'ariete).

Magia cerimoniale: Si basa sulla conoscenza delle formule magiche e dei rituali magici.

Magia naturale: La magia che utilizza l'energia naturale.

Magia naturale-alchemica: La magia che usa l'energia naturale e l'energia alchemica.

Magia Nera: La magia della Forza. Essa è praticata dai Maghi Neri ed è ritratta nell'immagine di una tigre (o dal leone).

Magia Rossa: La magia della Volontà. Essa è praticata dai Maghi Rossi ed è ritratta nell'immagine di un bue (o dal toro).

Magia sessuale: La magia che fa uso dell'energia sessuale.

Magna Charta (La./Rip.): La "grande carta" dei diritti umani. Si fonda su tre parole-chiave: Lealtà, Gerarchia, Meritocrazia.

Mago: L'artista la cui arte è l'applicazione della magia. Egli è colui che sa, che conosce i segreti della Natura, che li ha svelati.

Mahon (Rip.): Il Grande Eone (Maone) di Horus-Maat. Il suo aspetto introduttivo si è manifestato il 20 marzo 1990 ed ha avuto inizio il 20 marzo 2000.

Makhashanah (En.): La Parola dell'Eone di Horus nel suo aspetto solare, quello del Sole Supremo ("Grande Stella").

Marchio della Grande Bestia 666: Marchio triplice. Esso è costituito dal Simbolo di Dio (v.), dal Sigillo di Seth (v.) e dal carbonio 12 (v.).

MAShATAM (Rip.): La formula della dea Maat. Si colloca in rapporto al Culto Stellare.

Massoni operativi: Corporazioni di costruttori artigiani che operarono in un periodo compreso tra il XII e il XVI secolo, nell'ambito dell'architettura gotica.

Materia concentrata: La massima densità ("buchi neri") della materia densa. Si colloca al quinto livello di densità.

Materia densa: Si manifesta in cinque stati di aggregazione. Gassoso, fluido, liquido, plasmatico, solido. Si colloca al quarto livello di densità.

Materia intensificata: L'intensificazione ("stelle di grande massa") della materia densa. Si colloca tra il quarto e il quinto livello di densità.

Materia oscura: La quinta essenza (etere) della materia densa. Si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità.

Matriarcato: Il ciclo lunare della Madre.

Matrice sociale: Una sfera reticolare di energia che avvolge l'intero pianeta e che connette tutti gli esseri senzienti. Essa è composta in due parti: la coesione sociale e l'uniformità sociale.

Maugan (Rip.): Il Grande Illusore della Forma.

M.E.A.P.R.M.M.: Massoneria Egiziana dell'Antico e Primitivo Rito di Memphis e Misraïm. Il ritorno della Massoneria operativa.

Mecron (Rip.): L'Essere totale, il centro assoluto di tutto, che è il Tutto, il Mega-Mito, la riunificazione di tutti i Miti del Mondo in un unico Grande Simbolo (Mega-Mito).

Medium (La.): Persona che cade in trance e che viene posseduta da un'entità.

Messaggeri Typhoniani: Thor e Nhar.

Microcosmo: L'uomo. Anche: il punto infinitamente piccolo.

M.M.: Memphis e Misraïm. Nel 1881 Giuseppe Garibaldi unificò i Riti di Memphis e Misraïm e divenne il Gran Hierophante di ambedue.

Monaci neri: All'interno dell'Ordine del Tempio, oltre la corrente principale di pensiero (cristiana), si generarono, nel 1127, altre due correnti, una di linea araba e una di linea ebrea. In seguito, nel 1188, vi fu una scissione tra le due correnti e i Templari si divisero in due fazioni. I Templari della fazione minoritaria, quella di linea ebrea, abbandonarono le armi e abbracciarono la vita monastica, diventando i Monaci neri che, segretamente, complottarono contro i Cavalieri Templari.

Mondo dei sogni: Nucleo privo di carica energetica. Trattasi di un "regno interiore" situato nel cervello dell'uomo. A esso si accede tramite il sonno e in esso è contenuto un altro micro-mondo dei sogni.

Mu: Civiltà dell'Età dell'Oro, sorta a sud, nell'oceano Indiano. Iniziata circa 300.000 anni fa e terminata circa 100.000 anni fa.

Mutazione dell'O.T.O.: L'ORM è la mutazione dell'OTO come auspicata da Crowley nel 1945, quando scrisse nel suo diario che la struttura dell'OTO avrebbe dovuto subire cambiamenti fondamentali.

Mutazioni dell'uomo: Le mutazioni della Terra, avvenute tra il 1997 e il 2012, implicano la mutazione dell'uomo, cioè la generazione di un Uomo Nuovo. I bambini concepiti dal 22 dicembre 2012 hanno un nuovo corpo fluidico (anima) e di conseguenza una nuova aura. Inoltre, essi possiedono una nuova coscienza (spirito) e hanno in sé due nuovi archetipi: la Dea Assoluta (Nuith) e l'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar).

Naryx (Rip.): Una manifestazione materiale di Naxyr. Sua analoga: la dea egiziana Nuit.

Naton (Rip.): Il nome segreto di Nuit.

Natrioum (Rip.): L'energia dell'Eone di Maat (Venere), in rapporto al Culto Stellare degli Agapeici.

Natrioumn (Rip.): L'energia del Mahon di Horus-Maat (Sole-Luna), in corrispondenza all'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare degli Argoniani.

Naxyr (Rip.): Infinito Vuoto, le Acque informi della Tenebra. Suoi analoghi: la concezione egiziana del Noun e del Nuu.

Nazione Massonica: Fondazione 2014. Personaggio-chiave: Frank G. Ripel.

Necromante: Evocatore di Spettri e di Ombre dei morti.

Necromanzia: Evocazione, a scopo divinatorio, di Spettri e Ombre appartenenti ai morti.

Neehmeeh (Rip.): Il nome dell'Angelo-Demone Custode di Frank G, Ripel che, in seguito, divenne il grande dio On nell'aspetto inferiore.

Nemo (La.): L'iniziato, nell'Abisso, diviene "Nessuno", ossia "muore a se stesso".

Neophita (La.): "Nuova pianta". Trattasi di colui che viene iniziato in un Ordine esoterico.
Nharay (Rip.): Il Figlio del Sole. Parola segreta.
Nhoumn-rhah (Rip.): Lingua magica usata dai Profondi, gli Dei dell'Acqua dell'Eone II di Harn (Culto Stellare).
Ninfa (Gr.): La vera natura di ogni donna.
Nobiltà Blu: Quattordicesima famiglia, quella che soppianterà le altre tredici.
Nobiltà Nera: Il "Consiglio dei Tredici". Le tredici famiglie più potenti al mondo.
Nodens: Il Signore dell'Abisso.
Noun (Eg.): Le Acque cosmiche. Anche: energia electromatica concentrata.
Nove Cancelli: I Cancelli mentali attraverso i quali il veggente viaggia con il suo corpo mentale nelle nove dimensioni mentali.
Nove Porte: Le Porte attraverso cui si accede al "Regno del-di-sotto", nove dimensioni sottili abitate da entità sottili.
NOX (La.): "Notte". La formula della Tenebra.
Nug-Soth (Lov.): Lingua magica derivata dalla lingua di Nhoumn-rhah.
Nuit (Eg.): L'universo stellato.
Nuith (Eg.): La Sorgente che irradia la Luce connettiva in tutto l'universo (Nuit). Anche: il Nulla Illimitato in cui si è espansa la Luce (Aoùr).
Numerologia: Lo studio della relazione esoterica tra i numeri e le caratteristiche di oggetti ed esseri viventi. Essa viene applicata ai simboli esoterici, alla poesia, alla musica e nell'architettura.
Nuu (Eg.): Il Vuoto Infinito.
Nyarlathotep (Lov.): Il Messaggero. Suo analogo: il dio egizio Heru-ra-ha.

Ob: Energia magnetica del G.A.M.U.
Obeah (Af.): L'oscura corrente dei culti africani. L'obeah è l'arte d'indurre gli Spiriti all'obbedienza.

Occhio del Drago: Tracciato magico – nazioni del mondo da esplorare con un fine magico – che il mago può realizzare lungo la "via magica".

Occhio nel Triangolo: Il simbolo dei massoni che sta a indicare il Grande Architetto dell'Universo.

O.C.I.: Ordo Equitas Illuminati. Fondazione 2001. Personaggi-chiave: Frank G. Ripel e Galbix Red.

Od: Energia elettrica del G.A.M.U.

Od-Ob: Energia elettro-magnetica del G.A.M.U.

Ombra: Copia energetica del defunto che mantiene la memoria di quando questi era in vita.

Omphalos (Gr.): L'ombelico del mondo. Il centro del mondo che si trova nella città di Trieste (Italia). Suo analogo: Umbilicus Mundi (La.).

ON (Rip.): Il dio Sole al momento del solstizio d'estate. Anche: la parola-chiave del Liber NOX (Liber ON vel Legis).

Ondina: Spirito elementare dell'acqua. Il suo regno è a ovest e il suo geroglifico è l'Aquila (Scorpione). La si comanda con la coppa.

Ordine degli Illuminati: Fondazione 1776, soppressione 1785. Personaggio-chiave: Alessandro di Cagliostro.

Ordine dei Rosa-Croce: Fondazione 1604. Personaggio-chiave: Christian Rosenkreutz.

Ordine del Tempio: Fondazione 1118, soppressione 1312. Personaggio-chiave: Ugo de Payns.

Organismo: Organizzazione nata negli anni settanta in USA. Un corpus di ricerche religiose, scientifiche e magiche con il fine di governare, occultamente, il mondo.

Orgone: L'unione dei catanioni produce un grumo energetico, l'Orgone bianco.

Orgone grigio: Grumo energetico negativizzato.

Orgone nero: L'unione degli antanioni produce un grumo energetico, l'Orgone nero.

O.R.M.: Ordo Rosae Misticae. Fondazione 1948. Personaggio-chiave: Frank G. Ripel.

Osiride (Eg.): Il padre di Horus. Veniva associato al Regno dei

Morti.

O.T.O.: Ordo Templi Orientis. Fondazione 1905. Personaggio-chiave: Aleister Crowley.

Ottavo centro di forza: San Quintin (California). Nell'uomo è il centro coccigeo-sacrale.

Ouroboros (Gr.): Il drago-serpente rosso-verde che si morde la coda. Il simbolo della ciclicità del tempo.

Pan (Gr.): Il Dio-Uno, il Tutto.

Parassita emozionale: Ente indipendente (si crea nell'intestino) che influisce sulle emozioni e che il mago deve eliminare.

Parassita sentimentale: Ente indipendente (si crea nel cuore) che influisce sulle passioni e che il mago deve eliminare.

Parola-formula: Parola che rappresenta una formula magica.

Parousia (Gr.): "Presenza". Indica la presenza del divino, il Cristo-Luce.

Patriarcato: Il ciclo solare del Padre.

Pensiero draconiano: Il pensiero draconiano si caratterizza per il suo totale rifiuto del dualismo in tutte le sue forme; la stessa concezione del bene e del male non viene analizzata dal punto di vista della morale, tanto che è sconosciuto il concetto del peccato. Nel pensiero draconiano ciascuno si assume la responsabilità dei propri atti, buoni o cattivi, e ne subisce lui stesso le conseguenze. Essendo ignota ogni nozione di peccato, un'azione può essere buona o cattiva soltanto a seconda del modo in cui la si compie; sarà cattiva quando subentra l'errore, ovverosia quando l'individuo non riesce a compierla correttamente.

Pensiero ripeliano: L'uomo è un dio in nuce e come tale ha la possibilità, la capacità, il diritto e il dovere di esprimere la propria divinità, in caso contrario è solo un verme che affonda nella propria melma.

Pentacolo: Stella a cinque punte. Il simbolo dell'Uomo Nuovo, dell'Uomo Divino.

Philosophia Perennis (La.): Il patrimonio comune delle forme di pensiero soggiacente alle grandi Tradizioni spirituali.

Piani di esistenza positivi: Collegati al mondo dei sogni vi sono dei piani interiori all'uomo, in cui sono presenti delle entità consapevoli.

Piani di non-esistenza negativi: Collegati al mondo dei sogni vi sono dei piani interiori all'uomo, in cui dimora il demone Choronzon.

Piani energetici: Sulla Terra – oltre al piano fluidico e al piano abissale – esistono sedici piani energetici e uno super-energetico, disposti come gli strati di una cipolla. Piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C e piano di aoùr.

Pietra della Visione: Cristallo che consente al veggente di mettersi in contatto con entità e dimensioni non-umane.

Poghonias (Gr.): La cometa che annunciò, quasi 13.000 anni fa, la fine di Atlantide.

Porta dell'Acqua: Immagine utilizzata dal veggente per viaggiare con il corpo mentale nelle Sfere mentali.

Porta del Sole: Si trova sul pianeta Kruich, pianeta situato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione.

Porta negativa: L'evocazione dell'Angelo-Demone Custode genera l'apertura della Porta negativa (nona Porta), varchi d'accesso a dimensioni sottili abitate da entità negative.

Porta positiva: L'evocazione dell'Angelo-Demone Custode genera l'apertura della Porta positiva (prima Porta), varchi d'accesso a dimensioni sottili abitate da entità positive.

Porte dei Tarocchi: I ventiquattro Tarocchi vengono utilizzati dal veggente per viaggiare con il suo corpo mentale nei Sentieri mentali.

Prana (Scr.): L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con l'elemento aria diviene Prana bianco (c. e.-m. 3 a 3).

Pre-Illuminazione: Quattro livelli. Nel cervello si manifestano dei flash di luce bianca, di luce nera, di luce rossa e di luce

blu.

Presenti energetici: I parenti-presenti defunti. Enti indipendenti che si generano nel momento della morte degli individui e che possiedono la memoria e il potere (energia) dei defunti.

Primo centro di forza: Madras (India). Nell'uomo è il centro coronale.

Primo Grande Edificio naturale-alchemico: Il 6 dicembre 1988 l'Arca dell'Alleanza Celeste, in sintonia con l'Aquila e il Demiurgo terrestre Yahvéh, produsse il primo Grande Edificio naturale-alchemico, in concomitanza con la prima oscillazione del Pendolo (da destra verso sinistra).

Principi: Sette principi a cui ci si deve attenere. I. Nell'universo tutto è consapevolezza allo stato puro; II. Nell'universo tutto è duale, tutto è bipolare, ogni cosa ha il suo opposto e gli opposti finiscono col toccarsi; III. Nell'universo tutto è in equilibrio e la realizzazione dell'equilibrio trova espressione nell'armonia delle Forze contrapposte... la manifestazione del Ternario; IV. Nell'universo esiste sempre una corrispondenza tra i fenomeni dello spirito e quelli della materia... come in alto così in basso; V. Nell'universo esiste la causa e esiste l'effetto, nulla è a caso, il caso è solo il nome che si dà a cause sconosciute; VI. Nell'universo tutto vibra, niente è fermo, tutto è un continuo movimento vibrazionale; più alto è il livello vibrazionale, più alta è l'evoluzione dell'essere che lo incarna; VII. La mutazione dell'essere riguarda il cambiamento dello stato vibrazionale dell'essere, mutazione raggiungibile attraverso lo sforzo di volontà.

Profezie di Jacques de Molay: Egli, poco prima di morire sul rogo, fece quattro profezie. La quarta prediceva la fine del papato entro settecento anni dalla fine dei Templari (18 marzo 1314). Trascorsi i quali (18 marzo 2014), venne liberata una potente energia di morte, la maledizione dei Templari che troverà la sua attuazione nel tempo del giubileo nero (v.).

Programma: Creato dal Programmatore (Arca dell'Alleanza Celeste) allo scopo di organizzare la vita sociale sulla Terra,

ma sempre come risultante degli atti compiuti dagli esseri umani.

Programma Shin: Il "programma del triplice Fuoco". L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 27 giugno 2019, ha programmato la Terza Guerra Mondiale, al fine di frantumare la struttura della società umana.

Proporzione divina: Il numero phi (1,618) della sequenza di Fibonacci. È questo il mattone fondamentale della Natura: piante, animali e uomini hanno misure che rispettano in modo esatto il rapporto tra phi e uno; cioè la "proporzione divina". Tale "proporzione", nell'uomo, è rappresentata dall'Uomo vitruviano (v.).

Protocolli degli Anziani di Sion: Ventiquattro dichiarazioni programmatiche per la conquista del mondo.

Proto-energia alchemica: Esistono, principalmente, due tipi di proto-energia, la dorata e la platinata.

Proto-energia alchemica con theerium: Si genera abbinando la proto-energia dorata con il *th*eerium dorato, oppure abbinando la proto-energia platinata con il t*h*eerium platinato.

Proto-energia alchemica liquida: Gli stessi quattro tipi del t*h*eerium liquido (v. *Theerium liquido*).

Proto-energia alchemica plasticizzata: Si genera combinandola con la proto-energia alchemica trasparente.

Proto-energia alchemica trasparente: Si genera privandola del suo status energetico.

Prova dell'Abisso: Nell'Abisso non è possibile effettuare alcuno sforzo eppure si deve affrontare Yog-Sothoth, il Guardiano dell'Abisso.

P1: Loggia Massonica. Nel 1877 Giuseppe Mazzoni, il Gran Maestro del Grande Oriente d'Italia, fondò la Loggia Massonica Propaganda il cui fine era quello di essere un organismo riservato a determinati personaggi di rilievo. Nel 1925 la Loggia entrò in sonno e nell'ottobre del 2011 Frank G. Ripel, in accordo con il Fratello Licio Gelli, ne concepii il "risveglio". Nel 2012 venne inaugurata, a Santo Domingo, la prima sede della Loggia Massonica P1 che

venne ufficialmente notificata il 20 marzo 2012.

Punti fondamentali del corpo divino: Diciotto punti. Punto intento (naturale-alchemico), punto volontà, punto intento, punto forza, punto percepire, punto vedere, punto udire, punto percettivo, punto consapevolezza-intento, punto coscienza e gli otto punti fissativi.

Quadrato giallo: Uno dei sei Tattva che rappresenta l'elemento terra e che viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nella Sfera mentale della Terra e nella Sfera mentale Fluidica.

Quantum: Cerchia ristretta di Illuminati (v. *Corpus Illuminati*).

Quarto centro di forza: Cairo (Egitto). Nell'uomo è il centro laringeo.

Quarto di luna argentea: Uno dei sei Tattva che rappresenta l'elemento acqua-fuoco e che viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nella Sfera mentale della Luna.

Quinto centro di forza: Una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste della regione andina (Perù). Nell'uomo è il centro cardiaco.

Quinto Sole: Il Sole Superiore, il dio On (Ra-Hoor-Khuit). Rappresentato da un Sole a trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori.

Râ (Eg.): Il dio-Sole di mezzogiorno.

Rahjna-rah (Rip.): Lingua magica usata dai Sovrani Primigeni, gli Dei dell'Aria dell'Eone 0 di Vaar (Culto Primevo).

Ra-Hoor-Khuit (Eg.): Un dio di Guerra e di Vendetta, il Figlio Incoronato e Vincitore. Veniva raffigurato con il corpo di serpente, la testa di falco e le corna di toro.

Razionale di Aharon: Viene raffigurato in dodici sfere ed è composto da dodici pietre preziose: Sardonico. Smeraldo, Topazio, Carbonchio, Diaspro, Zaffiro, Giacinto, Ametista, Agata, Crisolito, Berillio, Onice.

Re del Mondo: Il Grande Mediatore, colui che detiene le tre funzioni, la Giudicante, la Regale e la Sacerdotale.

Regno del-di-sotto: All'interno della Terra sono presenti nove dimensioni sottili – come la dimensione dell'Abisso – che sono abitate da entità sottili. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali.

Regno infernale: La nona dimensione in cui accedeva il defunto con il corpo fluidico. Lì subiva il processo di disgregazione (seconda morte), generando 'larve'.

Regno millenario: Il regno temporaneo di Cristo della durata di mille anni che corrispondono ai mille anni dell'Eone di Horus. Trascorsi i quali, si sarebbe dovuto instaurare il regno definitivo di Cristo che corrisponde all'instaurazione dell'Eone di Maat. Tutto ciò sarebbe successo se il flusso del tempo si fosse svolto normalmente, ma dato che gli eventi hanno dimostrato il contrario – a livello eonico si è verificata una compressione temporale – si passa in maniera diretta all'instaurazione del regno definitivo di Cristo.

Religione: "Legare insieme". La formula della vita dichiara: "Siate felici e dignificatevi attraverso la gioia". Questo è il nuovo Credo, questa è l'unica vera religione.

Religioni monoteiste: Le tre religioni – ebraismo, cristianesimo, islamismo – imperniate sulla fede in un unico Dio. Esse sono tra di loro connesse, poiché si tratta dello stesso Dio, passato dall'ebraismo al cristianesimo e formatosi tra gli arabi sotto il duplice influsso ebraico e cristiano.

Reset spirituale: All'apice del decadimento della spiritualità umana si verifica un grande reset delle forze che si oppongono allo sviluppo spirituale dell'uomo. Alla mezzanotte del 31 ottobre 2020, l'Arca dell'Alleanza Celeste inviò il "programma reset spirituale" alla Cupola degli Dei e più precisamente all'Azathoth di tale Cupola.

Reticolo alchemico: Si trova dentro la struttura alchemica presente nella bolla di proto-energia del mago. Esso consente di allinearsi con la frequenza del Regno della Prima Attenzione e d'interagire con essa.

Rettangolo verde: Tattva concepito dal Ripel. Esso rappresenta l'elemento acqua e viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nella sfera mentale di Venere.

Riconciliazione: Nell'Eone III di Vadha l'universo ritorna a essere diviso in quattro Domini con la Riconciliazione. Dall'anno 2000 il nostro universo si trova nell'Eone III e su certi pianeti è stata fatta la Riconciliazione, mentre per quanto riguarda la Terra è in via di attuazione.

Ritorno dell'Età Intermedia: Comprende il ritorno dell'Età dell'Argento, dell'Età dell'Oro e dell'Età dell'Oro ancor più splendente.

Rosa-Croce: Sulla Croce d'Oro fiorisce la Rosa Rossa.

Rosa d'Oro: Rosa a ventiquattro petali.

Rosa Mistica: Rosa rossa a tredici petali.

Rosa Rossa: Rosa mistica a cinque petali.

Rosa-Sole: La Rosa d'Oro è inscritta nel Sole che emana trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori.

Ruote: Esistono cinque tipi di Ruote. La ruota spaziale, la ruota del tempo, la Ruota del Tempo, la ruota temporale e la Ruota dello Spazio.

Salamandra: Spirito elementare del fuoco. Il suo regno è a sud e il suo geroglifico è il Leone. La si comanda con la spada.

Samaek (Rip.): Rituale per il conseguimento della Conoscenza e Conversazione del proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

Santeria (Spa.): Sincretismo di elementi della religione cattolica con altri della religione yoruba.

Santo Graal: La Coppa di "Nostra Signora Babalo*n*" in cui è contenuto il Sangue dei Santi.

Satan (Eb.): "Accusatore", "oppositore", "avversario". Trattasi del Serpente della Sapienza, cioè di colui che possiede la Conoscenza dell'Albero del Bene e del Male.

SAThAN (Rip.): Satan rosso. Il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

SAThANK (Rip.): L'unione del Potere oscuro di Sat*h*an e del

Potere oscuro degli Antichi Dei. Anche: il giorno in cui inizia il giubileo nero, l'inizio del tempo dell'Anticristo.

Satiro (Gr.): La vera natura di ogni uomo.

Sciamanismo: Nell'Età Intermedia, circa tredicimila anni fa, si manifestò un complesso di pratiche magiche che trovò sviluppo in quasi tutte le popolazioni tribali.

Sconciliazione (Rip.): Nell'Eone II di Harn avvenne il crollo della Conciliazione e l'universo manifestò tre Domini. Al primo Dominio corrisponde il Regno della Prima Attenzione; al Secondo Dominio corrisponde il Regno della Seconda Attenzione, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta; al Terzo Dominio corrisponde la Quinta Attenzione (emanazioni di proto-energia).

Secondo centro di forza: Herat (Afghanistan). Nell'uomo è il centro occipitale.

Secondo Grande Edificio naturale-alchemico: Il 22 febbraio 2016 l'Arca dell'Alleanza Celeste, in sintonia con l'Aquila e il Demiurgo terrestre Giano, generò il secondo Grande Edificio naturale-alchemico, in concomitanza con la seconda oscillazione del Pendolo (da sinistra verso destra).

Segni del Potere: Cinque segni fatti con le dita delle mani. Essi risalgono a una remota età, quando gli Antichi vivevano sulla Terra.

Sentieri: I Ventiquattro Sentieri che collegano le dodici Sfere dell'Albero della Vita, a partire dalla Sfera della Terra fino ad arrivare alla Sfera del Primo Mobile A.

Sephekh-Naton: Rito di restituzione – da parte della dea Naton – del Sangue al mago.

Septet (Eg.): Divinità egizia identificata nella stella Sirio. Sua analoga: la dea greca Sothis.

Serpenti: Cinque Serpenti. Il Serpente Nero d'Etere degli stregoni africani; il Serpente Bianco d'Aria degli ermetisti greci; il Serpente Rosso di Fuoco dei tantrici indù; il Serpente Blu d'Acqua degli yezidi; il Serpente Giallo d'Aria dei taoisti cinesi.

Sesto centro di forza: Trieste (Italia). Nell'uomo è il centro

ombelicale.

Sesto Sole: Il Sole Supremo, il grande dio On (Heru-ra-ha). Viene rappresentato da un Sole a trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori. In esso è inscritta la Rosa d'Oro a ventiquattro petali.

Set (Eg.): Il dio del sud, la controparte del dio Horus a nord. Per i draconiani della IV dinastia egizia era il Serpente rosso, il figlio della sola madre Septet (v.).

Set-An (Rip.): Divinità sincretica che rappresenta l'unione del dio Set (a sud) egizio e del dio An (a nord) sumero. In seguito, presso gli ebrei divenne Satan e presso i cristiani Satana.

Seth (Eg./Rip.): Divinità egizia. Si distinguono tre aspetti del dio Seth: il dio Ra-Hoor-Khuit, il dio Heru-ra-ha e il dio Khepra.

Settimo centro di forza: La valle di Baten El Ghoul (Iraq). Nell'uomo è il centro genitale.

Sharhah (Rip.): Il nome dato alla Terra dai Kruichiani.

Shin-bo-là (Rip.): Una fonte di energia in grado di annientare qualsiasi razza semi-divina.

Sho-rion (Rip.): Lingua magica usata dai Vecchi Ctoni, gli Dei del Fuoco dell'Eone I di Luhn (Culto Cosmico).

Shub-Niggurath (Lov.): Il Signore Universale. Suo analogo: il dio Sat*h*an.

Sigillo del Sole: Un quadrato magico in cui appaiono dei numeri collocati dentro a delle caselle, in una disposizione tale che ogni fila, verticale, trasversale e diagonale, se sommata dà la stessa cifra, il numero 111. Nel quadrato magico la somma di tutti i numeri è il numero 666 e ciò ci indica la connessione tra il Marchio della Grande Bestia 666 e il Sigillo del Sole, come a dire tra la Grande Bestia e il Dio-Sole.

Sigillo di Seth: Cela tre lettere (H.T.S.) che indicano il nome "Seth". Inoltre nelle tre lettere è espressa la formula del dio Seth, ossia la formula della Grande Bestia 666 (H.T.S. = Horus-Therion-Set = 666), la Bestia (Behemoth) che sale dalla terra.

Sigillo di Singharia: Il Simbolo di Dio (v.).

Silfo: Spirito elementare dell'aria (femminile "silfide"). Il suo regno è a nord e il suo geroglifico è l'Uomo (Acquario). Lo si comanda con il pugnale.

Simboli dell'Arca dell'Alleanza Celeste: Ventiquattro simboli più il simbolo zero. Essi sono stati proiettati dall'Arca dell'Alleanza Celeste tra il 24 luglio 2016 e il 19 settembre 2016.

Simbolo di Dio: Una X inscritta in un cerchio. Rappresenta l'Uomo Divino, colui che irradia la luce vivente.

Sinarchia: Grande Triade. È costituita da tre individui: essi sono Stirpe di Dei, essi sono gli Inviati, i Canali, i Ricettori di Luce.

Singharia (Rip.): Setta gnostica. Una società aristocratica-socialista i cui membri appartengono alla Chiesa Gnostica Spirituale Universale.

Sistema toro: Sistema auto-regolarizzante. Riguarda lo schema principale che la Natura utilizza per la vita su ogni scala. Esso è la forma assunta dal flusso dell'energia su qualsiasi scala di esistenza, inoltre la connessione del flusso viene garantita da una struttura sottostante, una sorta di scheletro che si chiama equilibrio vettoriale (v.).

Sistrum (Gr.): Uno degli strumenti musicali più sacri nell'antico Egitto. Si riteneva che avesse potenti proprietà magiche. Esso venne utilizzato nel culto di Hathor, la dea di gioia, festa, fertilità, erotismo e danza.

Sophia (Gr.): "Sapienza". La componente femminile di Dio, la Madre Divina che funge da mediatrice tra il Padre Celeste e il mondo terreno.

Sorgere dall'Abisso: L'iniziato esce dall'Abisso e nell'atto di uscire... rinasce.

Spettro: Copia energetica del defunto che mantiene la memoria di quando questi era in vita.

Spiriti elementali: Entità mentali create dal mago per i suoi fini.

Spiriti elementari: Entità che vivono nel "Regno della Nona Porta". Gli gnomi, i silfi (femminile silfidi), le ondine e le

salamandre.

Spirito: La coscienza. Essa risiede all'interno della ghiandola pineale dell'uomo. È avvolta da un sottile involucro e al suo centro risiede la scintilla primordiale.

Stazioni spaziali: Otto Sigilli. Le Otto Teste del Gran Dragone Scarlatto, mentre le sue Tredici Corna sono gli anni che occorrono per dissuggellare ogni Sigillo, per un totale di centoquattro anni, dal 20 marzo 1904 al 20 marzo 2008. Inoltre, il Corpo del Dragone è il numero Nove, esso si collega alla 'visione' temporale del Sigillo Supremo che si è manifestato nell'arco di nove anni, dal 20 marzo 2008 al 20 marzo 2017.

Stella alchemica: Khabs. Essa viene formata alchemicamente nella Porta del Sole sul pianeta Kruich, pianeta situato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione.

Stella Fiammeggiante: Pentacolo con al centro la lettera "G", l'iniziale del dio Giano, il Creatore dell'universo.

Stella naturale: Khabs, formatasi naturalmente sulla Terra.

Stirpe bianca dei Guru: La Grande Confraternita Bianca. Marpa (1012-1097) fu il fondatore della Scuola Kargyutpa della Stirpe Bianca dei Guru. Egli fu il maestro di Milarepa (1052-1135), il primo rappresentante di questa Scuola. L'ultimo rappresentante di tale Stirpe fu Sri Paramahansa Shivaji (Aleister Crowley, 1875-1947).

Stirpe rossa dei Guru: La Grande Confraternita Rossa. Samantha Bhadra fu il fondatore (663 d.C.) della Stirpe Rossa dei Guru. Egli fu il maestro di Padma Sambhava, il fondatore (749 d.C.) e primo rappresentante della Scuola Nyingmapa della Stirpe Rossa. Quest'ultimo, come Dorje Chang (Padma Sambhava allo stato disincarnato), istruì telepaticamente Tilopa (988-1069) che scelse, come suo successore, Naropa (1016-1100) e Naropa scelse Marpa (1012-1097). L'ultimo rappresentante di tale Stirpe è Frank G. Ripel (1957-?).

Strumenti extraterrestri: Sulla Terra sono presenti diversi strumenti extraterrestri, tredici di essi sono in relazione alle Tredici Corna del Gran Dragone Scarlatto. Essi sono: la Macchina

del Programma Generale, la Macchina Nera, il Generatore platinato, il Programmatore, il Cristallo di Lughr, la Sfera platinata, l'Arma da Guerra, il Cristallo di Mugh, il Cristallo Nero di Astar, la Fontana Triplice, il Braciere Divino, la Bacchetta del Potere e il Sigillo Spiraliforme. Inoltre, in rapporto al Corno duplice – Diadema – del Gran Dragone Scarlatto abbiamo la Pietra Chintamani.

Struttura energetica: Costituita da nove punti fissativi e da diciotto segmenti connettivi.

Sut (Eg.): Il dio del sud, la controparte del dio Horus a nord. Per i typhoniani della IV dinastia egizia era il Cane nero, il figlio della sola madre Septet.

Suthoth (Rip.): Energia informe analoga al G.A.M.U. (v.)

Sviluppo evolutivo: Nell'universo lo sviluppo evolutivo non è uniforme. Sui pianeti abitati le forme di vita si collocano su una scala evolutiva costituita da nove pioli. Si parte dal regno inorganico, poi si passa al regno organico con le piante, con gli animali, con l'uomo, con i semi-dèi, con i pre-dèi e con gli dèi di tre livelli... nove stadi in tutto.

*Tarocch*i: Mazzo di 78 carte; 22 di esse costituiscono gli Arcani maggiori e le rimanenti 56 gli Arcani minori. Revisione Ripel: 78 carte; 24 costituiscono gli Arcani maggiori e le rimanenti 54 gli Arcani minori. I 24 Arcani maggiori sono: I. Il Mago, II. La Gran Sacerdotessa, III. L'Imperatore, IV. L'Imperatrice, V. Lo Ierofante, VI. Gli Amanti, VII. Il Carro, VIII. L'Eremita, IX. L'Aggiustamento, X. La Ruota della Fortuna, XI. La Lussuria, XII. L'Appeso, XIII. La Morte, XIV. L'Arte, XV. Il Diavolo, XVI. La Torre, XVII. Le Stelle, XVIII. La Regina, XIX. Il Principe, XX. La Luna, XXI. Il Matto, XXII. Il Sole, XXIII. L'Eone, XXIV. L'Universo.

Tattva: I cinque elementi. Quadrato giallo (terra), quarto di luna argentea (acqua), disco azzurro (aria), triangolo rosso (fuoco) e ovale nero (etere). Revisione Ripel: il quarto di luna argentea rappresenta l'acqua-fuoco e il Rettangolo verde l'acqua.

Tavole della Legge: Precetti universali. I. Onora te stesso e tutte le

altre forme di vita, II. Divieni consapevole, III. Non uccidere, IV. Non rubare, V. Non mentire, VI. Non giudicare, VII. Non interferire, VIII. Non essere compassionevole, IX. Agisci con valore, X. Non pretendere ricompense, XI. Cerca la Saggezza e applicala in tutto ciò che fai, XII. Bandisci fierezza e orgoglio, XIII. Poniti al di sopra della dualità, XIV. Ricerca la Conoscenza, sempre! Revisione Ripel: aggiunto un XV comandamento: Non avrai altro Dio che te stesso... "Fa' ciò che vuoi, sarà tutta la Legge".

Tempio Bianco: Nell'Età dell'Oro – al tempo delle quattro grandi civiltà – il Tempio Bianco rappresentava i Misteri dello Spazio.

Tempio Blu: Nell'Età del Platino – al tempo della grande civiltà madre – il Tempio Blu rappresentava i Misteri dello Spazio, i Misteri dell'Uomo, i Misteri del Tempo, i Misteri dell'Inconoscibile e i Misteri dell'Immortalità.

Tempio dei Tredici Raggi: Il Tempio Nero della Tenebra. Esso fa parte della Grande Confraternita Rossa.

Tempio del dio Iutmah: Sopra il Tempio di Diamante vi è il Tempio del dio Iutmah, circondato da un Velo (zona atemporale). Nel Tempio del dio Iutmah si trova il trono di fuoco e sul trono il dio Iutmah, colui il cui corpo è acqua e la corona petali di rosa.

Tempio della Fenice: Tempio energetico posto sopra l'oceano Artico.

Tempio di Diamante di Horus-Maat: Tempio energetico che contiene tutta la conoscenza dell'Età del Platino ancor più splendente ed è il centro della città di Trieste (Italia), come Trieste è il centro del Manipura Chakra (Umbilicus Mundi) e il Manipura Chakra (Omphalos) il centro del Mondo.

Tempio Nero: Nell'Età dell'Oro – al tempo delle quattro grandi civiltà – il Tempio Nero rappresentava i Misteri del Tempo.

Tempio Rosso: Nell'Età dell'Oro – al tempo delle quattro grandi civiltà – il Tempio Rosso rappresentava i Misteri dell'Uomo.

Tempio Verde: Nell'Età dell'Oro – al tempo delle quattro grandi civiltà – il Tempio Verde rappresentava i Misteri

dell'Inconoscibile.

Terralogia (Rip.): Termine che designa lo studio delle qualità basiche dell'individuo. Le persone nate in quel determinato mese dell'anno condividono le stesse caratteristiche di base della personalità.

Terzo centro di forza: Sajn Shana (Mongolia). Nell'uomo è il centro frontale.

Testi Sacri: Quindici Testi di origine extraumana trasmessi a Frank G. Ripel. Sauthenerom, Necronomicon, Il Triplice Libro di Metatron, Il Libro della Rivelazione, Il Libriccino Dolce e Amaro, Liber Legis, Liber AHBH, Liber NOX, Liber LUX, Il Libro degli Antichi, Il Libro di Zin, Il Libro Bianco dei Non-Morti, Il Libro Rosso dei Non-Morti, Le Nove Porte del Re delle Tenebre e Le Nove Porte del Regno delle Ombre.

Testi Segreti: Dodici Testi di origine extraumana trasmessi a Frank G. Ripel. Il Libro dei Vecchi Ctoni, Il Libro di Typhon, Il Libro di Lomar, Il Libro di Iperborea, Il Libro di Mu, Il Libro di Lemuria, Il Libro di Atlantide, Il Libro di Ichtonh e Mithra, Il Libro di Hastur e Cthulhu, Il Libro di Dagon, Il Libro di Lanthos, Il Libro di Lejthos.

Tetraktys (Gr.): Gerogramma costituito da una successione progressiva di dieci punti tracciati dall'alto al basso fino a formare un triangolo.

Theerium (Rip.): Catanione, lo ione androgino non-atomico, carica electrom 6. Esistono due tipi di t*h*eerium, il dorato e il platinato.

Theerium liquido: Quattro tipi. Il t*h*eerium liquido nero (morte), bianco (vita), azzurro (immortalità) e rosso (rigenerazione).

Theerium platinato plasticizzato: Si ottiene combinandolo con il t*h*eerium trasparente.

Theerium trasparente: Si ottiene privandolo della sua carica electromatica.

ThELEMA (Gr.): La formula della Volontà. Si pone in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola che significa "Volontà".

Thelemiti: Coloro che praticano il Culto Stellare-Lunare dell'Età

Intermedia.

Th.E.R.I.O.n. (Gr./Rip.): La formula del Dio-Bestia. Si colloca in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola che significa "Bestia".

Th.O.T.H.-H.A.M. (Rip.): La formula dell'Uomo-Dio. Si pone in rapporto all'Eone di Maat ed è il nome del dio della magia nel suo aspetto uraniano, quale re di uomini.

Tifone (Gr.): Un Gigante della mitologia greca.

Tipi di razze: Le razze formatesi nell'universo derivano da due tipologie base, i vertebrati e gli invertebrati. I vertebrati si dividono in: mammiferi, pesci-anfibi, rettili e uccelli. Gli invertebrati sono gli artropodi.

Tre-na-ton (Rip.): Colui che siede alla sinistra del Trono di Dio (Giano) e che incarna la Nox. Di contro, Metatron siede alla destra del Trono di Dio (Giano) e incarna la Lux.

Tres: Organizzazione occulta. Esiste una vera e una falsa Tres: la vera si propone di ristabilire i contatti con le cavallerie spirituali di fedi diverse, mentre la falsa stimola i conflitti per bloccare tutto e pescare nel torbido.

Triangolo del Drago: Porta Stellare posizionata nell'oceano Pacifico. Consente i viaggi atemporali e di accedere a una zona atemporale.

Triangolo delle Bermuda: Porta Stellare collocata nell'oceano Atlantico. Consente i viaggi atemporali e di accedere a una zona atemporale.

Triangolo rosso: Uno dei sei Tattva che rappresenta l'elemento fuoco e che viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nella sfera mentale di Marte.

Trinità di SAThAN: Un corpus dottrinario costituito da: "Il Libro della Rivelazione" ("I Sette Tuoni e la Voce del Possente"), "Il Libriccino Dolce e Amaro" e "L'Apocalisse di Lucifero".

Triplice Sigillo: Il Fuoco Primigenio. Anche: il Sigillo nero, a forma di serpente, della Stirpe antica (Lomariani).

Triumvirato: Tre Savi che governano la corporazione occulta dei Trentasei Anziani di Sion.

Trono di Dio: Si tratta del Trono del Dio Giano che si colloca al

centro dell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male.

Tuaoi: La Gemma di Fuoco. Il nome "Tuaoi" venne trasmesso al veggente Edgar Cayce, in riferimento a una "Gemma" donata agli Atlantidei da una civiltà proveniente dalla Cintura di Orione. Essa è conosciuta, nella tradizione indù, come la "Pietra Chintamani".

Tunnel nero: La seconda dimensione in cui accedeva la coscienza del defunto (v. *Abisso*).

Tu-Taau-Lu (Rip.): Parola magica. Quella Parola che non può essere pronunciata ma che può essere scritta.

Typhon: Il primo pianeta abitato dagli Antichi, situato presso la stella Rigel nella costellazione di Orione. Matrice razziale Shub-Niggurath. Anche: nella IV dinastia egizia era la Madre nera delle rivoluzioni cicliche, raffigurata con un corpo di serpente (Pitone) a sette teste, la cui formula era quella della morte (Scorpione).

Typhoniani: Adoratori – nella IV dinastia egizia – del Drago (Stelle-Drago) e del Cane (Stella-Cane), ossia del Drago Nero (Typhon) e del Cane nero (Set).

Ultimo viaggio: Presso le antiche civiltà vi era la conoscenza dell'ultimo viaggio che il morto doveva intraprendere, viaggio che poteva fare da solo o accompagnato da una guida spirituale.

Umbanda (Af.): Derivata dalla Macumba (v.).

Uniformità sociale: È la condivisione – da parte delle persone – di quel determinato sistema sociale.

Universo materiale interiore: Nell'uomo esiste un universo materiale interiore che, sua volta, contiene un altro micro-universo materiale interiore.

Uomo Nuovo: L'Uomo Divino, il Cristo gnostico, il Sole-Lucifero.

Uomo vitruviano: Si rilevano quattro immagini sovrapponibili. Due sono in rapporto all'uomo vecchio e due in rapporto all'Uomo Nuovo. E le due immagini in rapporto all'Uomo Nuovo mostrano l'immagine della X e del Pentacolo.

Uovo cosmico: Grande buco nero al tempo dell'universo non-manifesto. In esso erano collocati l'uovo nero (Dio Padre Supremo) e l'uovo energetico (Demiurgo).

Uovo energetico: Il Demiurgo.

Uovo nero: Uno dei sei Tattva che rappresenta l'elemento etere e che viene utilizzato dal veggente per i suoi viaggi con il corpo mentale nelle Sfere mentali di Giove, del Sole, di Urano, di Nettuno, di Saturno, delle Stelle Fisse, del Primo Mobile A-B-C, di Plutone A-B-C. Anche: il Dio Padre Supremo.

Ureus (Eg.): Rappresentazione del serpente Cobra, posto sulla fronte del faraone a simboleggiare la sua forza e la sua potenza. Suo analogo: il Serpente Kundalini dei tantrici indù.

Veggenza: La prima forma di veggenza riguarda il vedere, l'udire e il ricetrasmettere, rapportabili al Primo Dominio. La seconda forma di veggenza è innata e soggettiva, essa riguarda il vedere e l'udire riflessi, rapportabili al Primo Dominio riflesso. La terza forma di veggenza riguarda il vedere e l'udire rapportabili al Secondo Dominio. Infine, la quarta forma di veggenza riguarda il vedere e l'udire rapportabili al Terzo Dominio.

Velo nero: Yog-Sothoth universale. Anche: il Velo dell'Abisso.

Vera Tres: La Confraternita degli Dei, il C.D., l'E.G.S.U., l'O.C.I., la M.E.A.P.R.M.M., la Nazione Massonica e il movimento noto come "Singharia".

Verbi della magia: Volere, Sapere, Osare, Tacere. Revisione Ripel: Parlare al posto di Tacere.

Vhrill (Rip.): L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con l'elemento fuoco diviene Vhrill rosso (c. e.-m. 2 a 1).

Via del Diamante: Comprende la Confraternita dei Vampiri e la M.E.A.P.R.M.M., l'O.C.I., il C.D., l'E.G.S.U.

Viaggio supremo dei nuovi maghi: Il viaggio finale dei maghi. Essi sperimentano il quadruplice fuoco dal profondo. Oltre ad accendere la bolla di proto-energia e il corpo fisico,

accendono anche la bolla alternativa e il corpo di diamante cristallino. In pratica, il corpo fisico dei nuovi maghi – a differenza degli antichi veggenti – non si disintegra, esso si converte in energia non-frammentaria e il corpo di diamante cristallino denso si materializza.

Viventi: Il Leone (sud), il Toro (est), l'Uomo (nord) e l'Aquila (ovest). Revisione Ripel: quattro globi di energia raffigurati dall'Uomo (nord), dall'Aquila (ovest), dal Leone (sud) e dal Toro (est).

Vudù (Af.): Stregoneria africana che si basa sulle credenze Fon ed Ewe. Si esplica a tre livelli di potenza: brujo bianchi, neri e rossi.

Wanga (Af.): Un termine usato nel Vudù. È qualsiasi cosa caricata negativamente, tramite la corrente obeah, contro una persona.

Wattas (Rip.): Ventisei raffigurazioni che corrispondono ai ventisei Geni negativi attribuiti alle ventisei Celle (Sentieri di non-esistenza) dell'Albero della Morte.

Yog-Sothoth (Lov.): Il Grande Illusore della Forma. Egli è sulla Soglia e parte della Soglia.

Yuggoth (Lov.): Plutone B (Eris). Una base dei Kruichiani.

Yuguraah (Rip.): Il terzo pianeta abitato dagli Antichi, situato presso la stella Bellatrix nella costellazione di Orione.

Zetariani: Conosciuti in ufologia come i "Grigi". Una razza di pre-dèi – linea insettoide – che vive su un pianeta presso la stella doppia Zeta Reticoli nella costellazione del Reticolo.

Zin (Rip.): Suono metallico.

Zona atemporale: Un'interruzione nel continuum spazio-tempo.

Indice

Prefazione 7
Introduzione 13

Parte Prima

Draconismo 19

Parte Seconda

Nagualismo-Ixlanismo 43

Parte Terza

Magia naturale e alchemica 93

Prima edizione: 2022
Seconda edizione rivista e corretta: 2024